
本期焦点：免费的午餐——免费杀毒软件横向评测
5月下
特惠价7元
Popsoft
www.popsoft.com.cn
2009年 旬刊 总第296期
大众软件®
电脑应用与娱乐的第一选择
爱玩电影
封面专题
现实、科幻或预言？
——影片中网络技术的可行性
游戏与电影
——娱乐文化下的产物
刺客联盟
——致命武器
本期重磅专题：
摆摊互联网——新时代的高科技创业争议
新品初评：最另类2.1——漫步者M500多媒体音箱/
摄影好伙伴——胜创Class6防水SDHC
实用软件：缝补者——Vista系统故障修复
硬件评析：主流显卡"非主流"比拼
在线争锋：东游记——日本网络游戏文化及相关
评游析道：探究"战锤40000"的世界
极限竞技：DOTA6.59 RD模式新兵平台生存攻略
攻城略地：刺客联盟——致命武器
本期强档攻略
战争之人
ISSN 1007-0060
15>



开心
永久免费
Kx.91.com
开心大使
周 星 驰



飞升成仙
全新玩点 仙来先开心
养元婴 渡天劫 修炼更强战法技能
打怪PK斗仙法 体验更多战斗乐趣
星爷大送888元见面礼
保送100级
1级~公测纪念宠1只,神之祝福7天;
30级~神之祝福7天,经验礼包3个;
50级~50级本职业精品一套
双倍经验药水10瓶;
100级~100级本职业精品装备1套.
马上登陆以下网址：HAPPY.KX.91.COM,凭验证码KX8708577705,便可获得星爷钦点888元公测礼包!
91.com
网龙公司

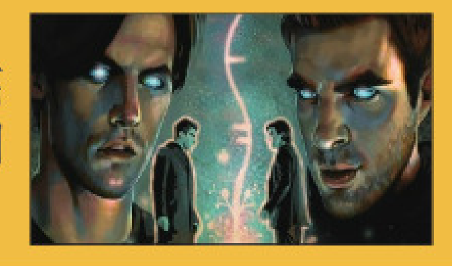


Pop try .com
大众试客
好用你就揣着走
不好大家一起踹
我要申请


和成吉思汗一起征服世界
一代天骄
成吉思汗
序章·战神崛起
不删档
5月内测开启
官网: han.70yx.com
战争史诗大作
09年度获得国家三大部委
备受期待网络游戏大奖
全球领先开创四大玩法：屠城战 世界杯 打麻将 音乐剧
麒麟游戏 北京麒麟网信息科技有限公司
COPYRIGHT © by www.70yx.com
Baidu玩吧
sina新浪游戏 games.sina.com.cn
暴风影音
支付宝 Alipay.com
联合百家媒体倾情推荐

## P20 网络时代重点推荐
### 现实、科幻或预言
——影片中网络技术的可行性

探寻精彩电影大片中所包含的高科技网络技术，也许我们就能看到网络技术发展的趋势与未来。



## P33 实用软件重点推荐
### 免费的午餐——免费杀毒软件横向评测

一款好的杀毒软件是系统保护必不可少的防线，而免费杀毒软件也不一定就没有好货，甚至有许多免费杀毒软件的功能更强更贴心。



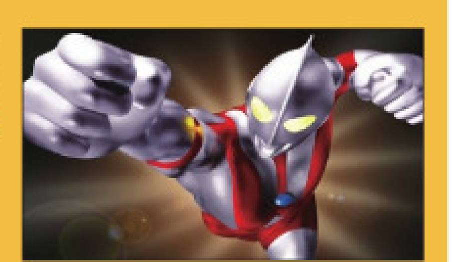

## P97 前线地带重点推荐
### 游戏与电影——娱乐文化下的产物

电影动漫只能欣赏，而游戏却能亲自动手参与，近来由电影改编的同名游戏越来越多，下半年又会有什么样的游戏等着我们呢？




## P111 评游析道重点推荐
### 奥特曼凶猛——我们的创意产业输在哪里？

这是一篇不很常见的文字，来自一位新闻工作者，也许你在看过之后能在文中找到一些值得思考的东西。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立
何先进 朱良杰 李卓 刘姗姗 赵绮也
专题记者 汪铁 李刚
本期责编 杨文韬
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年05月16日
定　　价 人民币 10.00元

## 责编手记

这一次又不得不提到《魔兽世界》，因为它最近又一次成为编辑部内的热门话题之一，同时也在一段时间内成为国内网游玩家们最关注的一个事件。就在“事发”的那一天，本刊编辑部主任应邀前往新浪视频直播间，与另外几位资深媒体人一起畅谈了“魔兽之变”给国内游戏业带来的一些启示和反思。中国的网络游戏业还是应该大力提倡自主研发，同时注重学习国外同业者的先进经验，才不会在激烈的竞争中陷于被动局面，也才能更好的服务于广大玩家，同时取得良好的经济效益。

另外还有一条关于《魔兽世界》的消息就是它有可能在2011年被改编成电影。说到电影与游戏的关系，如今已经完全可以看做是两种既交叉、又融合的艺术形式了。在游戏中运用电影的镜头切换手法、人物表现方式，以及情节叙事结构的例子多得数不胜数，同时还有越来越多的电影作品被改编成游戏出现在玩家的电脑屏幕上。尤其是很多好莱坞大片，在电影拍摄的同时也在进行游戏的研发，游戏和电影在同一档期与玩家和观众见面。在本期的“前线地带”栏目中就集中介绍了一批即将与玩家见面的改编自电影的游戏新作，如《哈利·波特与混血王子》《冰河世纪——恐龙的黎明》《终结者——救世主》等，另外在本期“攻城略地”栏目中介绍的动作射击游戏《刺客联盟——致命武器》，也是改编自同名电影作品，是电影原作剧情的延续。说到这里忽然想到最近正在公映的陆川导演的战争大片《南京 南京》，这部电影以写实的手法诠释了战争中的人性和希望的存在，其情节叙事方式颇有新意，很值得大家在游戏之余去看一看并思考一下的。

本期责编 Cross

## 大众礼物

### 读者回函卡幸运读者获奖名单

| TOPTEN投票幸运读者 | | 评刊幸运读者 | |
|---|---|---|---|
| 北京 | 赵大愚 | 上海 | 管灏 |
| 河北 | 郑建国 | 广西 | 钟全 |
| 河南 | 冯筱懿 | 江苏 | 范玉斌 |
| 广西 | 张骁 | 湖南 | 苏英 |
| 江苏 | 杨彬 | 四川 | 江强国 |
| 上海 | 赵广颖 | 云南 | 虞啸天 |
| 辽宁 | 王若瑜 | 北京 | 张易 |
| 山西 | 张行 | 新疆 | 李二丁 |
| 浙江 | 郑昱 | 山东 | 杨文武 |
| 江苏 | 崔俊 | 辽宁 | 郭涛 |



奖品为《魔兽世界》精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）



# 最另类2.1
## ——漫步者M500多媒体音箱

■晶合实验室 壹分





M500并不适合那些欣赏严肃音乐的用户，它最适合的应该是那些有充足的资金预算，希望生活时尚、轻松，在工作之余或休闲时端着一杯香茶悠然享受的用户。

炫目度：★★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：漫步者（Edifier）
上市状态：已上市
售价：2500元
附件：遥控器/转接线/电源适配器/iPod转换底座/说明书等
咨询电话：800-810-5526
推荐：追求时尚的高端用户

提起2.1音箱，许多人的第一反应可能都是几只大小不一的箱体和令人心烦意乱的连接线。对于漫步者M500来说，这些情况都不存在，通过特殊的设计，它将一只低音单元、两只中频和两只高频单元整合在一个造型别致的圆形箱体之中，用户无需再为连接和摆放而心烦。



整合型设计

漫步者表示这款产品是专为iPod用户设计，用于卧室或书房等小空间环境中聆听音乐。M500的控制台上预留了专用数据接口，除iPod shuffle之外所有的iPod都可直接通过数据接口与M500连接，并可通过M500的控制台或遥控器控制iPod。iPod shuffle或使用其他音源设备（电脑、MP3、手机等）的用户则可通过控制台上的2.5mm立体声输入接口使用它，并提供了音频线（一头为3.5mm，另一头为2.5mm）和2.5mm→3.5mm转接线（可用于诺基亚音乐手机）。

从正面看，M500采用了接近正圆形的箱体，而从顶部俯视箱体为饱满的枣核状。箱体底部轮廓经流线型过渡，逐渐放大并形成稳固的底座。在底座前方是厚约28mm的圆形控制平台，内部隐藏着M500的功放和控制电路。由于箱体造型实在特殊，因此箱体以便于成形的塑料材质为主，直径达到376mm，高度为390mm，厚度约128mm，含控制平台在内的最大厚度为240mm，摆放在床头、窗台或书桌上都不会占据太大空间。如果只看外观的话，许多人会以为控制台也充当了底座的功能，而仔细观察的话，会发现控制台与箱体之间采用了特殊的软性连接，以避免长期使用时箱体振动积累对连接部分造成损害。



控制平台上的iPod专用接口



侧面图



俯视图

这款产品的外观以黑色为主，控制平台外边框采用了银白色的铝合金材料，并经过表面拉丝和雾化处理。箱体前后部外壳均经过抛光处理，形成良好的镜面效果，但也容易磨花和沾染污渍，用户在使用中需要小心护


中央还安装了环形橙色LED

理。背部中央装有橙色的环状LED，电源开启后会散发均匀柔和的光线。控制平台的表面也经过抛光处理，按键和液晶屏则采用红色背光，同时按键背光还具备亮度自动调节功能。

M500采用特殊的轻触式操控，用户只要轻轻触摸控制按键即可，在测试中我们发现它的控制电路非常灵敏，在手指距离按键还有1mm左右时M500就已经侦测到操控动作，不仅会提高按键的背光亮度，还会做出针对性的操控反应。通过控制平台，用户可调整音量、输入模式甚至控制iPod播放音乐。M500支持iPod、AUX和FM三种音源，其中iPod需通过底座连接，AUX输入则对应电脑、MP3、手机等设备，FM收音为M500的内置功能，不仅能以0.1MHz的步进自动搜索电台，还能存储18个电台，非常实用。

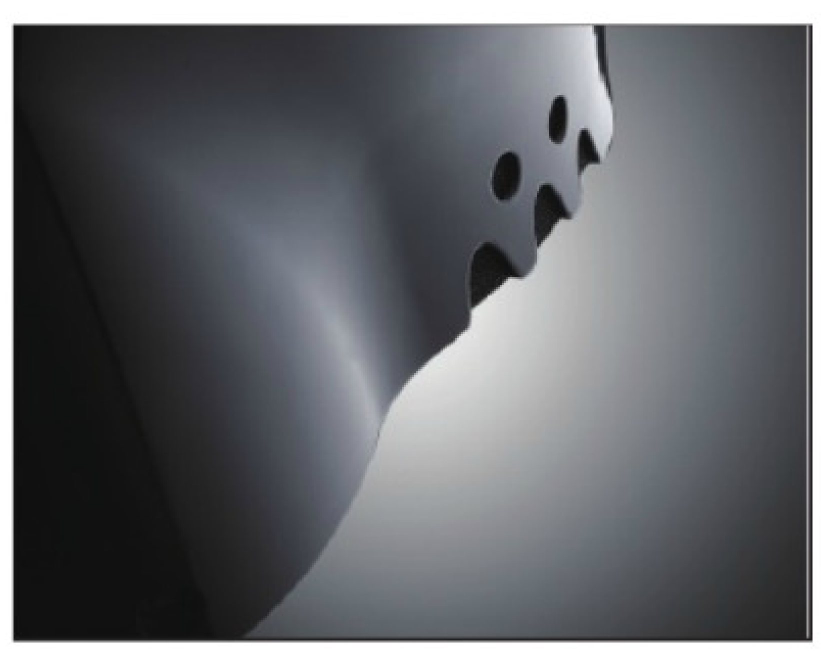
这款产品的控制功能非常齐全，具备50级主音量调节，用户还可分别在±10级范围内调整低音增益或在±7级范围内对高频进行补偿。需要注意的是，高低频增益补偿和电台存储功能需要使用遥控器操作。另外，由于采用了一体化设计，因此M500无需常见的左右声道平衡调整功能。

卸下弧形网罩后，就可看到这款产品的5只防磁扬声单元和如同海螺的导相孔。其中低频为5.75英寸碗盆式复合振膜单元，采用了较大尺寸的泡沫折环以提升低音效果；中频为2只采用特殊设计的2.75英寸单元，多层折环结构和振膜上的环形纹路令人印象深刻；高频则为常见的1英寸丝绢膜单元。为提升音质表现，M500的箱体采用高精度模具加工制造，同时运用了电脑程控涂胶密封组装工艺，保证外壳和所有部件紧密结合，达到良好的密封效果，有助于消除塑料箱体常见的谐振等问题。

根据漫步者提供的资料，M500采用有源电子分频与无源分频的三分频声学设计，功放芯片为ST TDA7379，该芯片可支持四声道音频功率放大，或用于组建BTL（Bridge Tied Load，桥接式负载，可提供更高输出功率），在漫步者的中高端产品如：C2、S2.1M的功放电路中均有使用。运放芯片采用漫步者产品中常见的NE5532。

受箱体容积限制，M500采用类似笔记本电脑的外置电源适配器供电，由于音箱功率并不大，因此长时间使用电源适配器也不会过热，用户可放心地将它隐藏在某个狭小僻静的角落里。

也许是送测样品在抵达评测室前曾经过一段时间的预热，M500开箱后很快进入状态，煲箱过程令人意外轻松，仅20小时左右就获得非常稳定的音质表现。由于该产品的特殊性，我们使用了多种音源进行测试，包括创新X-Fi白金版声卡+乐之邦MD-10解码器组成的PC音源，最新版iPod touch、歌美X-690HD多媒体播放器和一台明基S41笔记本电脑。试音曲目包括大家熟悉的蔡琴、区瑞强、费玉清等歌手的代表作，并加入了爵士、摇滚、迪斯科、室内


底座边角的细节处理



背部经过抛光处理

器乐小品等多种不同风格和配器的曲目，所有曲目经原版CD抓轨后生成WAV格式的无损音频文件。

M500的整体音色较明亮，在动态和瞬态响应方面表面不错，延续了近来漫步者中高端产品的一贯特色。中频解析力不错，在人声曲目回放中对歌手吐字发音时的微妙细节也能有较好的还原，足以令那些喜爱“口水声”的用户为之入迷。M500的中频质感较好，虽然单元尺寸不大，但人声表现张弛有度，比较耐听。低频受箱体限制，量感有所欠缺，但下潜深度充足，解析力较好，反应快速而有弹性，并不显得单薄。相对而言高频表现较平淡，向上延伸不足，显得比较生硬，缺乏一些光彩。声场表现受箱体结构限制，即便单元性能较好具有一定脱箱感和较好的层次感，但也无法应对气势宏大的场面，整体声场仿佛被压缩在一个较小的空间中，对于喜欢交响乐或追求大场面的用户来说不太合适。



遥控器



轻触式控制按键




# 时尚轻薄
## ——华为C5600CDMA手机

■晶合实验室 Red






优秀的外观、超薄的机型、时尚并实用，如果说有一些瑕疵的话，该机的数字键手感还有待提高。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★☆
性价比：－

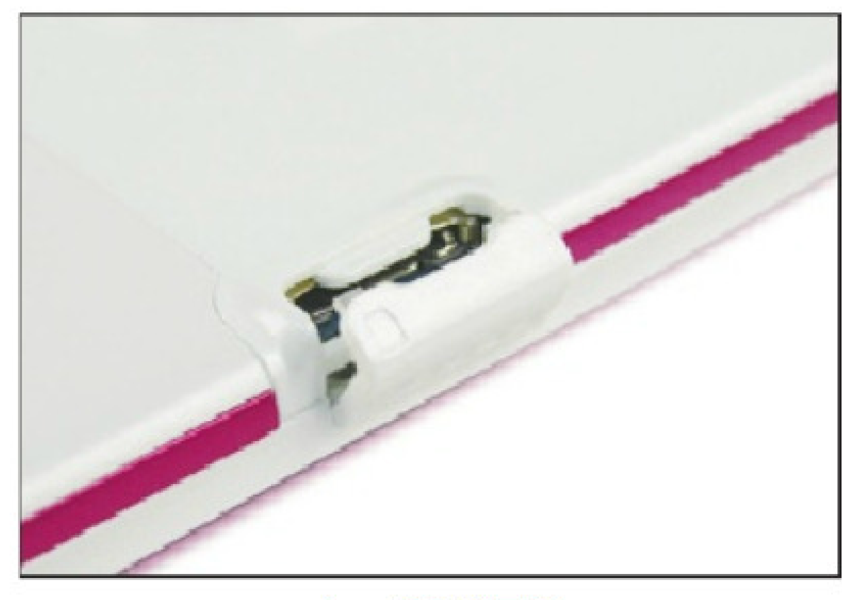
厂商：华为（Huawei）
上市状态：即将上市
售价：待定
咨询电话：800-830-8300
附件：充电器/数据线
推荐：追求时尚与轻薄的用户

作为中国电信“天翼”计划定制的一款音乐时尚手机，同时也是全球第一款采用高通最新单芯片QSC1110的手机，华为C5600最吸引人的是它轻薄的身材、时尚的外观以及丰富的多媒体功能。

华为C5600官方提供的尺寸为113.9mm×45mm×9.9mm，重约80g。手机正面采用金属拉丝工艺制造，时尚典雅又坚固耐用，2.0英寸QVGA（320×240）屏幕显示效果很好，颜色十分艳丽。机身按键的整体设计精巧细致，位置合理，功能键采用了圆形设计，按键感觉舒适。每个数字键底部都有与机身边框相同的装饰条，在光线的折射下显得既独特又美观。机身顶部偏左位置是3.5mm耳机插口，而机身左侧是micro SD扩展槽（最高支持4GB），右侧依次是音量调节按键、mini USB接口和拍照键，这种设计方式符合大多数人右手持机的习惯，在接打电话或拍照时会很方便。机身外壳握在手中的感觉很好，同时也不易滑落，背面的左上位置是200万像素的CMOS摄像头，在摄像头上方有三个设计新颖的扬声器孔。这款产品配备一块800mAh锂电池，资料显示最长待机400小时，通话380分钟。



800mAh锂电池


micro SD扩展槽

在商务应用方面，华为C5600可以储存1000条联系人信息，同时也提供了如“个性化铃声”和“来电大头贴”等功能。考虑到年轻人收发短信较频繁，华为C5600提供了1000条的短信存储，省去了以往要经常删除短信的麻烦，另外为了保护隐私，还提供了“短信加密”功能。需要说明的是，该机还有短信“自动删除”功能，该设置默认是关闭的，如果开启之后，当短信存满且有新短信发来时会自动删除最早的已读短信。

虽然是一款超薄机型，但华为C5600在多媒体方面的功能还是十分丰富的，该机提供了媒体播放器、录音机、照相机、摄像机以及收音机等功能，其中媒体播放器还提供了5种不同的均衡器设置（流行、摇滚、舞曲和重低音等），也具有蓝牙播放歌曲功能。此外，它还拥有可随音乐节奏变换的键盘呼吸灯，当音乐响起时，键盘能发出随音乐节奏变换的炫目灯光。


200万像素摄像头与扬声器孔

华为C5600虽然没有提供自动对焦、人脸识别、闪光灯等拍照手机的功能，但与同类产品相比，它成像较清晰，在光线较暗的环境中成像质量也能接受。该机可支持320×240、640×480、1280×960、1600×1200等4种不同的照片分辨率，日常使用足矣。华为C5600也提供了很多贴心的小功能，例如趣味相框、自拍模式、夜间模式和四种图片特效（彩色、黑白、负片，怀旧）。同时，在工具软件上也为用户考虑得比较周到，提供了闹钟、日程表、计算器、便签、秒表及世界时钟等功能。

最后，考虑到电信业重组后中国电信斥巨资建设CDMA网络，CDMA有望得到新的发展机会。如果华为C5600能以贴近消费者的价格进入市场，不失为时尚CDMA手机的一个不错的选择。



# 一鸣惊人
## ——智器SmartQ 5上网机

■晶合实验室 壹分

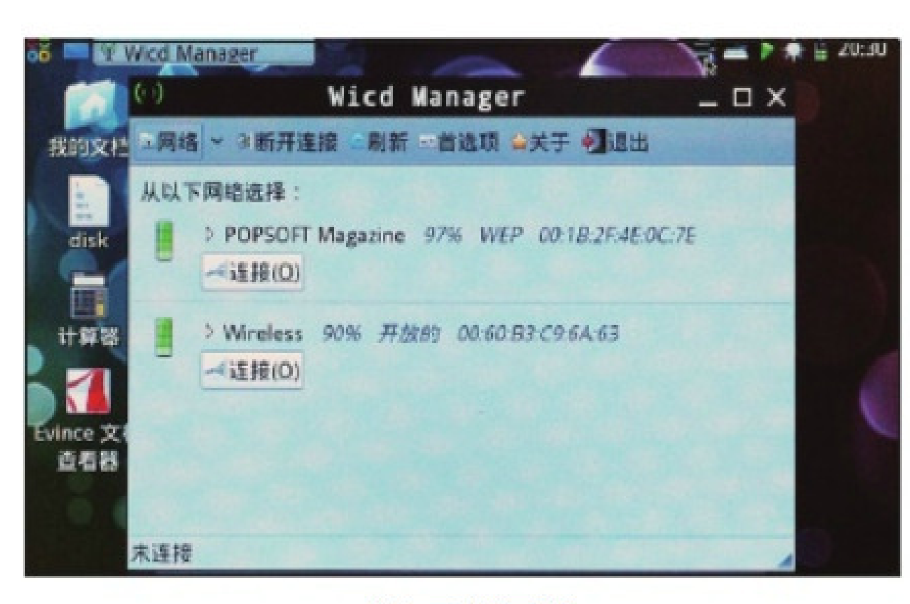




这款产品的网络功能非常方便，随时随地上网并非一句口号，视频播放效果与主流个人多媒体播放器相近，体积和价格与MID相比优势明显，值得主流用户考虑。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：智器（Smart Devices）
上市状态：已上市
售价：899元
附件：触控笔/耳塞/充电器/便携袋/说明书等
咨询电话：010-82127146
推荐：主流用户


支持无线网络


上网速度不错，浏览效果良好

智器SmartQ 5是北京智器（Smart Devices）推出的一台基于ARM处理器的掌上设备，其功能和目标人群与英特尔的MID基本相同，但它的体积只有120mm×74mm×14mm，重约160g，且价格更平易近人，只有899元——甚至低于许多个人多媒体播放器（即俗称的MP4）。

这款产品的造型与个人多媒体播放器类似，正面空间被分辨率为800×480的4.3英寸触摸屏占据，机身配色以黑色为主，采用塑料材质制造，边框部分则使用了铝合金，整体做工和模具精度一般。仅有的4个控制按键（包括电源键）位于机身上边框的右侧，USB和耳机接口安置在机身右侧边框，电源接口和SD/SDHC插槽则位于下边框右侧，触控笔插槽位于机身左侧，初上手时难免有些别扭。值得一提的是，SmartQ 5的USB接口支持OTG功能，可以直接读取外接USB设备中的数据，比较方便。

SmartQ 5采用三星ARM11 S3C6410处理器，主频为667MHz。相比X86架构，ARM架构处理器具有低功耗、小尺寸的优势，在性能方面并不落下风。该处理器也被许多中高端手持设备使用，从这些应用来看，它具备一定的3D加速和不错的视频解码能力，多媒体应用表现值得期待。SmartQ 5配备一块容量高达2000mAh的锂电池，可以满足4～6小时的使用。这款产品的操作系统是基于Linux核心的Ubuntu（即俗称的“乌班图”，目前比较流行的Linux核心操作系统之一），因此在软件功能扩展方面非常灵活，大量的应用软件免除了用户的后顾之忧。

得益于Linux核心操作系统，这款产品能够提供涵盖目前主流应用的所有功能，并预装了相应的软件，支持网页浏览、音视频文件播放、电子书、PDF浏览、Office文档等，甚至还自带了一款有趣的画图软件。SmartQ 5提供了全面的网络连接支持，内置Wi-Fi功能，并可通过USB或蓝牙（支持蓝牙2.0+EDR）利用手机/EDGE上网卡连接网络。同时对它Linux版的QQ和飞信等即时通信软件的支持也很不错。

从送测样机来看，SmartQ 5在主要的应用功能和扩展性方面已无明显问题，但在操作系统的稳定性和兼容性上还存在许多小问题，比如在打开容量较大的文档时容易失去响应，触摸屏定位容易失准需用户时时校准，音视频播放器的效果和解码效率还有待提升，系统响应速度较慢等。好在Ubuntu系统每隔6个月左右的时间就会推出新的版本，SmartQ 5的用户可利用SD/SDHC卡升级更新。


机身右侧的接口


控制按键集中在机顶




# 摄影好伙伴
## ——胜创Class6防水SDHC

■晶合实验室 壹分



这款产品的性能表现符合Class6规格，同时具备不错的防护能力，非常适合经常穿山越岭的摄影爱好者或对数据安全性要求较高的用户。



炫目度：★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★☆

厂商：胜创（KINGMAX）
上市状态：已上市
售价：50元（2GB）/80元（4GB）/150元（8GB）/300元（16GB）
附件：质保卡
咨询电话：800-830-9257
推荐：数码相机用户

PIP封装正面

具有三防功能的存储卡早已不是新鲜东西，得益于独家的PIP封装技术，KINGMAX过去生产的SD/SDHC都具有一定的防水能力，但还无法达到专业应用的要求。近期KINGMAX将两片最新的防水SDHC送抵本刊评测室，并声称该系列产品通过了专业的IEC 60529防水检测，防水能力达到IPX7级，等同于日本JIS防水等级第7级。于是除了常规的性能测试之外，在征得KINGMAX方面同意的情况下，我们通过长时间浸泡、冰冻、沸煮等手段进行一次有趣的测试，并将其中一片大卸八块，一睹PIP封装的真容。

### IEC 60529和IPX7是什么？

IEC 60529标准是由“国际电工委员会”（International Electrotechnical Commission，简称IEC）制订的针对电子产品外壳防护能力测试标准（也称外包装防护等级，即IP Code）。IEC成立于1906年，是世界上最早的国际性电工标准化机构，总部设在日内瓦。1947年ISO成立后，IEC曾作为电工部门并入ISO，根据1976年ISO与IEC的新协议，两组织都是法律上独立的组织，IEC负责有关电工、电子领域的国际标准化工作，其他领域则由ISO负责。

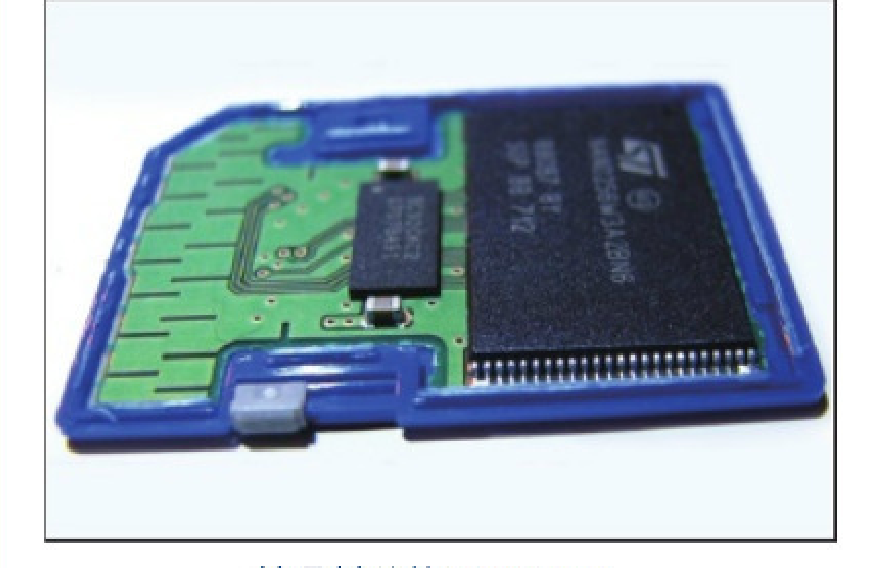
“IPX7”中的IP表示“Ingress Protection”（进入防护），IEC IP防护等级是电气设备安全防护的重要标准，是一套以电器设备和包装的防尘、防水和防碰撞程度来对产品进行分类的方法，得到欧洲国家的广泛认可。IP等级由两位数字组成，第一位代表防止固体异物进入的能力，第二位代表防水能力。IPX则是IP等级中专门针对防水性能的测试（不进行防尘防碰撞测试，因此第一位数字为X），共分0～8级，0代表没有防水能力，8代表设备可长时间浸没在一定压力的水中，并正常使用。

KINGMAX防水SDHC通过的IPX7级别测试代表该产品至少可在0.15m（产品顶部到水面距离）～1m（产品底部到水面距离）深的水中保持30分钟无渗漏。另外由于IPX的0～8级测试标准和方法与号称世界上最严格的日本JIS防水测试0～8级基本相同（该测试包括0～9共10个级别），因此许多厂商都认为IPX7相当于JIS7级防水能力。



这款产品外包装上有通过IPX7的标注


PIP封装背面


普通封装的SD/SDHC

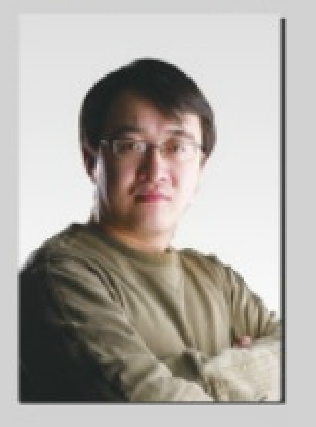
浸没测试的方法是将存储卡装在一只装满水的大号饮料瓶（瓶高XXcm）中浸泡30分钟以上；冰冻测试则是放入冰箱的制冷室，将温度设定在-15℃，冷冻30分钟；沸煮测试利用了常见的热水煲，装满水后将产品放入，在水沸腾30秒后取出。在浸没、冰冻、沸煮之后分别测试该产品的读写速度，并通过复制不同容量的文件和格式化等手段检测其稳定性。经过多次测试，KINGMAX防水SDHC在性能和稳定性方面没有任何问题，写入速度达到5.8MB/s左右，读取速度则达到13MB/s左右，成绩令人满意。




# 小巧灵便
## ——明基ME700逍遥鼠二代

■晶合实验室 壹分





这款产品胜在小巧的体积和稳定准确的光学性能，适合女性或使用笔记本电脑的用户选择。

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：明基（BenQ）
上市状态：已上市
售价：129元
附件：信号接收器/驱动光盘/说明书等
咨询电话：400-888-0666
推荐：喜欢小尺寸无线鼠标的用户


鼠标底部

ME700逍遥鼠二代是一款特色鲜明的产品，前扑造型和侧面网格状防滑纹路看上去颇具跑车的运动感，利用逆向工程打造的轮廓使它能更好地贴合手掌，加上小巧的体积（约96mm×56mm×33mm）和仅62.5g的重量（实测，不含电池），非常便于携带。

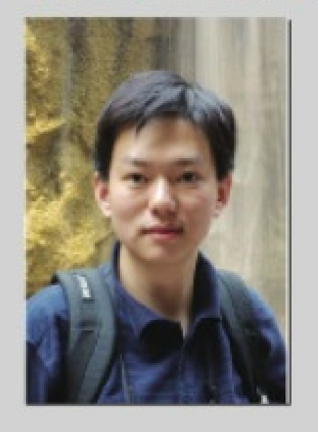
这款产品基于2.4GHz无线技术，微型信号接收器如同USB接口的保护盖，闲置时还可收入鼠标底部的收纳舱中。收纳舱底部带有磁铁，可避免信号接收器滑落。ME700采用AVAGO（原安捷伦半导体事业部）出品的感光芯片，分辨率高达1000DPI，能提供2000FPS的刷新率，定位准确反应灵敏，可以满足日常应用甚至较激烈的游戏需求。它采用两节7号电池供电，具备智能节电技术，官方标称电池寿命超过6个月，当电池电量即将耗尽时，鼠标顶部的LED指示灯会发出红光提醒用户更换电池。




# 新瓶旧酒
## ——索尼AD-7200S DVD刻录机

■晶合实验室 电子土豆





这是一款中规中矩的SATA接口产品，尽管标称速度并非最快，但实际性能尚可，价格也较为平易近人。

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：索尼（SONY）
上市状态：已上市
售价：199元
附件：说明书、保修卡、刻录软件光盘
推荐用户：普通刻录用户
咨询电话：020-82253777

索尼前不久推出一系列新款DVD刻录机，改变了其光存储产品沿用多年的DRU-XXX的3位编号方式，采用新的AD-XXXX编号。这次送测的AD-7200S是一款SATA接口的20×DVD刻录机（有IDE接口的版本供老主板用户选择），采用黑色磨砂面板，面板造型与之前评测过的索尼DRU-860A基本相同，平直而简洁，上有应急退盘孔，读写指示灯及退盘键。其包装延续了索尼一直强调的环保理念，包装盒与内部衬垫都是用再生纸制成。

作为一款全能型刻录机，AD-7200S支持所有主流DVD/CD格式：支持20×DVD±R写入、8×DVD+R DL（双层）/12×DVD-R DL和12×DVD-RAM写入、8×DVD+RW/6×DVD-RW擦写，CD存储方面支持48×CD-R及32×CD-RW刻录，读取方面支持16×DVD-ROM和48×CD-ROM读取，光驱内置2MB缓存。与22×的DRU-860A相比，标称DVD±R写入速度略低，而DVD-R DL写入速度有所提升。随产品附赠了NTI MEDIA MAKER 8 Plus刻录软件，它具备自动调节刻录速度的功能。

我们采用ID为TYG03的威宝16×DVD-R盘片，CD-R为威宝48×白金盘，样机固件版本为1.61。在DiscSpeed 5的测试中，它用CAV（恒定角速度）方式达到18×（同样盘片在DRU-860A上能达到22×），刻录DVD-R（4.38GB）从9.54×起步，18.05×结束，平均13.33×，用时4分55秒，实际成绩与DRU-860A上22×刻录时的4分49秒非常接近。刻录CD-R（703MB）时则最高达48.01×，平均35.66×，用时2分51秒。

# 摆摊互联网
## ——新时代的高科技创业争议

■本刊记者 冰河

摆摊，这个现象可以说是人类历史上最古老的职业之一。自从有了产品剩余与交换，摆摊这个行为就已随之出现了。从本质上来说，一切商业行为活动不过是摆摊交易行为的拓展延伸而已。无论是古代现代，城市乡村，展示并贩卖奴隶、食品、衣服、汽车、软件、游戏……这些行为都是摆摊，其区别不过是交易产品的类型和场面大小而已。在大商厦卖房子的任志强和在公交车站卖烤红薯的老大爷，其职业并无不同，都是“为人民服务”。

不过相信没人会把任志强和老大爷视为同行，除了外表装扮和交易规模的区别之外，最主要的原因还在于任志强不用亲自在售楼处卖房子，而老大爷基本是产销一条龙全部自理。“劳心者治人，劳力者治于人”，这个古老的观念将任志强从商业结构中划分出来，放置在一个叫“管理者”的位置，而卖烤红薯的老大爷尽管也是管理者——他管的是自己，却还是不得不因为需要自己出面卖烤红薯而被视为“被管理者”。任志强也许会有屈尊到售楼处亲自向客户推销房子的时候，但通常都被视为深入基层的高风亮节。老大爷也可能雇一个人到车站卖烤红薯，自己回家管理烤红薯事业的连锁加盟大计，不过他充其量会被视为一个暴发户。不要问这是为什么，我们都知道答案所在。除非老大爷穿上西装，在亮堂堂的麦当劳式餐厅中制定各类风味烤红薯的菜单，否则没人会拿他当回事。

有人会说从现代商业角度上说，老大爷烤红薯职业最大的问题是在于没有正规营业执照，所以外界始终不能将他的事业与华远房地产视为同流。不过话说回来，路边处处可见的“鸭脖子”“成都小吃”之类的小店都有正规的营业执照和纳税记录，可依旧没人会高看他们一眼。是否正规并不是核心，处于什么地位才是人们真正看重的。你会羡慕任志强呢？还是羡慕他手下卖房子的业务员？

所以，人人都想做任志强，少有人乐于卖红薯，这是我们这个高科技摆摊年代不可回避的现实。

不过，如果换一个形式呢？如果把烤红薯和花园别墅的出售地点分别从公交车站和售楼大厅搬到互联网上，都以Web页面的形式表现出来，那么公众的观念会有变化么？

这正是当下正在发生，并且变得越来越有趣的一个话题。

## 一、创业去！



找工作。自从进入21世纪以来，这个问题已经不再是一个新鲜的问题。自从上世纪90年代末期中国经济进入新一轮的高速增长之后，就业问题，特别是年轻群体的就业问题，就越来越多见诸于媒体报端，成为公众耳熟能详的热点。特别在2008年末全球经济进入一轮新的低谷之后，就业问题又在各项问题中扎眼地凸显了出来。根据国家人力资


敢想敢言的任志强是中国企业家中少见的一类人，但说到底他也只是个商人

源和社会保障部的数据，仅仅是新进入就业行列的全国高校毕业生，2009年的数字就已经达到611万，加上前几年沉积下来的未就业480万毕业生，2009年需要就业的大学生高达千万人。人力资源和社会保障部官员表示，2009年大学生就业面临着比以前更加趋紧的形势。而这数据还未包括其他未就业群体，如果把这些数据综合在一起，相信一定是一个让人触目惊心而又无可奈何的数字。就业难，社会每个阶层都需要正视并关注这个问题。

不过直面这个问题是一回事，如何解决这个问题又是另一回事。面对庞大的求职人群，国家有关部门和机构都在绞尽脑汁想办法，无奈就业难题不仅仅和经济形势挂钩，还和公众的思想观念、文化水平、社会地位等复杂因素相关。至少在短时间内，庞大的待业人口不会迅速被消化掉。

就在各方面都为此如坐针毡的时候，一个名为“互联网创业”的现象迅速席卷于关注就业问题的每个阶层。虽然“互联网创业”并不是一个新现象，但它此前从来没有被人如此关注过。

因为如今的“互联网创业”，显示出的情景与过去不一样。

2009年初，从央视的《新闻联播》到著名的《南方周末》，都在报道浙江某高校开展的一个新项目——“网络创业班”。这个新出现的培训班首期招收30名具有一定“网上创业经验”的学生，并分别编入市场部、行政部、技术部、销售部、贸源部、财务部、物流部、项目部等8个部门。此外，学院还在创业园专门设立了实训基地，通过“手把手”授课、轮岗锻炼等方式，让学生更好地掌握“网上创业能力”。

这么做的不仅仅只有浙江高校，江西理工大学同期也成立了“网络创业突击队”，为在校学生提供“网络创业”指导和培训，鼓励毕业生通过“网络创业”实现就业。突击队队员由“网络创业”成功的毕业生、企业校友和一些网络公司的负责人担任，为所有在校学生提供“网络创业”指导、培训和实践机会。

这个风潮中最为显眼的要数浙江义乌商学院，从今年2月起，全国数十家媒体都将目光聚焦义乌工商学院，轮番报道该校学生的“创业传奇”：该学院全校约1200名学生在淘宝网上开店当老板，其中，60%的学生生活费能够自理，1/3的学生月收入接近普通白领，最高者月入四五万元。义乌工商学院实现“大奇迹”，成了2009年毕业生漫漫就业途中的“明星学校”。

“互联网创业解决就业难题”，这似乎已成了当前就业难局面中最有明星相的救命稻草，甚至有乐观的人认为，如果求职者能切合实际，都上网去“创业”，那么不但就业难问题可以得到大大缓解，连带中国经济都会受到巨大拉动，成为下一轮中国经济发展的底层驱动力。

不过如果详细探究所谓的“互联网创业”就会发现，这个概念与从前流行的“创业”概念有所不同。从前的“创业”是利用互联网强大的传播力和表现力，创造出新的应用形态以开拓新市场。典型的如博客、论坛软件、社交网站等，都有非常明确而独特的应用指向。但当下流行的这种“互联网创业”热潮中，其本质不过是上个世纪就已兴起的电子商务。比较明显的区别，不过是不再鼓励创业者创建电子商务平台做管理者，而是进入电子商务平台做经营者，其技术含量完全不可同日而语。从本质上说，这和鼓励求职人群去天桥上摆小摊没什么区别。

也正是因为这个因素，“互联网创业”成为关注热点的同时，围绕着它的争议，也达到前所未有的高潮。赞成一方的意见自不用说，反对方的观点主要集中于“互联网创业”缺少实质的创新因素，“毫无技术含量”，而且整个过程中，如果说创业者有成有败，那么唯一不会失败的就只有那些电子商务平台，其中的典型是马云的淘宝网。这个中国C2C电子商务第一平台在其中的推波助澜，很难让人分辨它到底在扮演什么角色。那些以“淘宝班”“淘宝课”命名的教育和培训，是出于帮助年轻人未来就业的初衷，还是出于给自己培养忠实客户的目的。因此尽管马云在公众中一向具有很好的口碑，淘宝网对各种合作的投入和帮助也堪称尽心尽力，但围绕着电子商务平台介入的争议却始终不能平息。

凭心而论，根据记者的了解，淘宝对于此类培训的投入并没有集中针对于在自有品牌的平台上，纵观这些培训中开设的课程，如《网店开设及日常管理》《店铺定位及货源采购》《网店推广与销售技巧》等内容，都并不仅仅只适用于淘宝网，而是适用于常用的任何电子商务平台。如果说略有私心，就是课程中的案例都来自于淘宝，所使用的商业规则也基本以淘宝网现有的规则为主。从培养“上网意识”到培养“规则意识”，这不过是过去中国IT行业从“制造为王”到“标准为王”的演变过程。对于马云和淘宝网来说，此举的确是深谋远虑，习惯了淘宝网规则的用户，即使将来转移平台，其思维意识中淘宝规则的烙印，会从用户端逐渐改变整个电子商务企


卖羊肉串的小贩，本质上他与任志强是同行


小商品城商学院成立，这个学院的教育目的真是明确

业的运营意识，使得马云企业的规则逐渐向整个互联网扩散，这种现象的现有典型事例就是盖茨和他的Windows软件控制了整个软件行业的基础和话语权。但对于如今的中国互联网来说，这种做法无可厚非。首先马云的企业还远未达到微软那般垄断的地步；其次即使将来的C2C电子商务平台规则基于淘宝网规则建立，但只要其中的精神不违背“公平交易，依法经营”原则，对于商户和消费者的权益没有损害，那么这种规则和做法就是值得赞同和鼓励的。毕竟马云的企业是目前中国电子商务企业中规模最大，也是运营最成功的典型。这意味着淘宝、阿里巴巴等企业所制定的规则必然在大方向和细则上是符合广大消费者和商户利益的。如果不符合这个精神，企业也不能做到这么大。目前的种种质疑固然有合理之处，不过只要管理者和公众做好监督，现在所担心的问题在将来成为现实的可能性并不大。

## 二、江湖上的刀


互联网创业秘籍节选，事实上买这些东西的人能否发财不好讲，卖秘籍的已经距离发财不远了

“人在江湖漂，哪能不挨刀”，这是如今流传在社会群体中的一句名言。的确，在这个社会上谋生，无论是在互联网上还是网下，遭遇骗局都是不可避免的事情，“互联网创业”中也同样不可避免。就在各界热议“淘宝班”的时候，另一个新出现的反面事例给了对“互联网创业”质疑者一个强大的口实。4月初，以央视《经济半小时》栏目的播出为高峰，曝光U88、3158、28商机网等网站以“连锁加盟”为名从事网络诈骗的事实。这些所谓特许经营企业并没有在商务部备案，也不符合特许经营（即加盟连锁）的条件，实为“骗子公司”。而作为这些企业发布信息的重要阵地，加盟连锁招商网站在发布广告时并没有核实相关企业的资质，只要给钱就可以发布广告，而所谓下岗工人加盟连锁后生意火爆发家致富的故事也是他们凭空捏造出来的。这些招商网站上发布的项目90%以上都具有欺诈性，如“动物血变黄金”“白手起家，年赚100万”“百年老字号，一天赚两万”等听上去可以一夜致富的项目，却都以投资加盟者进入不久后大呼上当为结局。这些招商网站就成为中国目前特许经营欺诈市场上非常强大的一支帮凶队伍。影响尤为恶劣的是，被曝光的加盟连锁招商网站都会请来被观众所熟知的明星代言，在电视上发布大量广告，比如被曝光的28商机网、U88、3158三家网站，就分别请来了范伟、王刚、张铁林担任代言人。不少加盟商就是因为明星的公信力而对招商网站和连锁企业产生信任，继而进行投资加盟。这些网站的伎俩并不陌生，但却能屡试不爽，其原因除了利用明星广告的作用之外，另一个重要因素就是利用目前广受关注的“互联网创业”风潮，在广告中大肆吹捧“全新模式，无本经营”，利用低廉的前期投入吸引消费者进入，然后一步步诱使用户加大投入。但对所推广的招商项目却以“用户技术不达标”等理由推卸产品不合格的责任，即使用户及时发现真相而收手，也无法追回被骗的钱款。而受害者如果向工商局和警方报案，也因为案值不超过5万元而无法立案，只能自认倒霉，有不忿的受害者在互联网上揭露这些骗局，也因为传播力所限无法与明星代言的广告抗衡。记者在某创业论坛中就遇到一位自称受骗的用户，在简短的交流过程中，他向记者简要描述了他的上当经历。他当初通过U88网站的宣传，选择了一个以服装和饰品为主要方向的商业项目，根据该公司的描述，在交付3万元加盟费和1万元先期货款之后，母公司会配送货物。为了稳定加盟者情绪，母公司还接待很多有加盟意图的商户前往参观，用琳琅满目的货物强化信心。但当货款交付，货物运来后，才发现质量与当初参观的不可同日而语，根本无法出售。待回头质疑并提出退货的要求时，却遭到拒绝。他也曾尝试前往母公司当面交涉，但去了之后才发现该公司在当地有很深的势力，而且基本不在本地开展业务，因此本地管理者对其非常回护。加上金额并不算大，就算能追回款项，但是付出的代价可能也远远超过这4万元。于是他不得不放弃追讨货款，另外寻找有前途



遭遇央视等多家媒体曝光的U88网站，充斥着各种言辞夸张的广告


因为代言广告遭遇“诚信欺诈”事件，范伟也在自己的博客上向公众道歉，名人不好当啊

的项目，只是从此要多加小心。

这位ID为“磨子桥分舵舵主”的受害者并未对骗局的内容进行详细描述，记者不断追问，他却反问“说那么清楚有什么用？其实现在想想也怪自己，那么简单的招数都会上当。说到底还是自己贪，想轻松的发大财，结果就被人骗了。所以说再清楚也没有用，只要人的贪心还在，这种骗局就会永远存在。”一席话让记者哑口无言。的确，无论是通过互联网行骗，还是在现实中行骗，无非是利用人的贪欲，仅仅披露骗术并不能解决根本问题，当贪欲蒙蔽了视线，再简单的招数也会有人上当。

除了U88、3158这类充斥着各种问题广告的网站，“互联网创业”中的明星企业也并不是无懈可击。以最为风光的淘宝网为例，其平台上的店铺和交易也不断有各种漏洞和纠纷曝光。例如4月初被披露的“遭遇差评商户给购买者邮寄冥币”事件，虽然以淘宝网永久封停肇事商户的账号和店铺结束，但也暴露出网上商户素质的良莠不齐。而近日马云麾下的阿里妈妈网站推出的“阿里妈妈淘宝客推荐活动”，其规则细则如果仔细审视，会发现与臭名昭著的“卖人头传销”颇有类似之处。这一活动的规定如下：任何一个阿里妈妈会员都可参加推荐活动，每成功推荐一个新会员，引荐者就可以获得该会员之后6个月5%的淘宝客佣金收入；如果被推荐会员在7天内赚得1元佣金，引荐者就可获得额外的5元奖励，如果被推荐会员加入淘宝客合作网站并产生佣金收入，你就可以再获得额外的5元现金奖励。一个会员可以推荐多个淘宝客，多推多得，不设上限。这一商业模式看似简单明了，却存在着严重的漏洞。首先是奖励“拉人头”行为。标明“任何一个阿里妈妈会员都可参加推荐活动”，使得“拉人头”行为有了一个广泛的群众基础，然后对此种行为进行连环奖励，以继续鼓励相关人从事这一“事业”。推荐得越多所获奖励就越多，进一步鼓舞和激发了其会员的“进取心”；其次，淘宝客的身份不做限定，留下巨大法律隐患。阿里妈妈网站规定任何个人、网站都可以参加活动，但U88、3158等网站早已暴露出对商户资质不加审核所造成的严重后果。此外，这一模式还鼓励用户在线下通过培训等方式，发动周边的朋友、同学等参与其推广体系，以一个毫无价值的“校园执行官”等头衔来诱使用户尽力推广以爬升到更高位置。这一行为会造成什么后果暂且不论，仅仅是“引荐”“连环奖励”体系就足以让用户以注册多个账号相互引荐推广的做法来牟利。注册账号后只有带来消费才有连环奖励，一个人注册多个账号后为了获得奖励就不得不在各个账号上投入资金，获得的奖励多少尚无结果，但对网站流量和交易量带来的好处却是实打实的，在这一行动中，最终立于不败之地的还是网站。至于那些线上线下受到鼓动加入行列的用户，他们的价值究竟会通过怎样的途径实现，却没有可预见的结论。也许阿里妈妈网站在推出这一活动时并无从事“网络传销”的用意，但其可能造成的后果，却非常接近如今被国家严令禁止的传销。在其可能的危害没有显现出来之前，用户不得不对此多加警惕。



阿里妈妈淘宝客推荐活动的细则，看上去神似传销广告

## 如何防范网上招商陷阱

**1.看资质证书**

各类资质证书是企业发展水平的标志，绝大多数骗子没有或不全，有必要去有关部门了解一下。

**2.对未来网络的趋势要相对了解准确**

**3.看产品**

是不是和合同上订的样品一样，价值和价格是不是相等。

**4.想一想**

想一想对方做生意的目的，是否利润差值太大，有没有骗人的可能。

**5.查金融机构和汇款的真假**

先查金融机构的真假，主要是通过对方的银监局、人行查。现在有骗子用伪造的银行名称去电信部门登记电话号码，如果你通过电信部门直接查假银行和汇款，那么你就上当了。

**6.试探**

不妨用语言试探对方，例如朋友是公安部门的经济警察，或是服装、食品行业的行家，骗子自然会忌惮几分。

**7.防调包**

最好是自己运输，收货后人不能离开货物，特别要防止骗子用相同或相近的运输工具调包。

**8.合同陷阱**

主要有承诺农副产品高价回收却不回收、只骗回扣；加工的工贸产品被苛刻回收、故意让活的变成死的、让好的变成坏的、及时的变成不及时的等。

## 三、创业之辩





人山人海的招聘会现场，这也是迫使年轻群体希望通过“互联网创业”实现自己梦想的重要原因

“走，创业去。”

一个背着布口袋的年轻人这样充满朝气地对旁人说，言语中充满了发家致富的豪情。然后他寻找到一个人流比较密集的街道或天桥，将布口袋里的饰品、玩具、衣物等小商品陈列在自己面前，向来往的人群兜售，至于生意如何则要看他的口才和运气。当然，我们可以确定的是，这个年轻人在热情和朝气的表情背后，还隐藏着几丝警惕和紧张。也许一旦有人高喊一句：“城管来啦！”他立刻会以迅雷不及掩耳盗铃之势，席卷起自己的小商品消失在人群中。如果他运气不好，也许会损失掉他的货物，使得他的致富大计不得不再延后好几天。不过这种风险是他早已预想过的，所以过几天大家还能在街头巷尾看到他和他同行的身影。创业真是个充满艰难险阻的事业啊！

等等，有人说：“这算什么创业？不就是摆个小摊么？什么时候创业门槛这么低了？”

好吧，也许这门槛是有点低，但摆摊算不算创业，也许过去算是一个问题，但如今已经不再是一个问题了。同样是摆摊，当充满勇气的创业者把小摊摆到互联网上时，他就已经被归入了时髦的“网络创业”范畴，无论经营情况如何，他已经属于创业一族了。当然，他也摆脱了失业者的群体，可以为我们的就业率上升做出一定的贡献了。

肯定会有人不服气，那么我们换一个角度来看问题，给摆摊创业者换一个环境。

同样背着布口袋的年轻人在自己的房间中打开了电脑，在各种花里胡哨的C2C网站上注册了一个自己的门面。他同样要考虑客流量和顾客层次的问题，现实中他会因此而选择人流密集、年轻人众多的商业闹市，互联网上他因此而选择了诸如淘宝、拍拍这样知名度高、年轻人热衷的网站。现实中他会小心翼翼躲避着城管的追击，互联网上他也一样为了有关管理部门“收税”“办执照”这样的风声而忧心忡忡。不过这些类似都并不重要，重要的是，在现实中摆摊他会被视作无照经营的小商贩而受到限制和管理，而在互联网上摆摊，他却因“网络创业”而笼罩了一层自力更生艰苦奋斗的光环，并得到宽松的舆论环境。这听上去有些滑稽，不过这种“网下怕城管，网上当模范”的待遇反差却是如今社会中不折不扣的现实。如果说在天桥上摆摊违反了国家有关的法律法规，那么把战场转移到互联网上却受到鼓励，这本身就体现了一个问题。

是不是有碍观瞻、影响交通是国家对摆摊行为治理的根本原因？显然不是。对商品交易的质量、售后服务、纠纷处理进行规范和约束，才是国家治理街头摆摊的本意，但在互联网上摆摊，其中隐含的风险与街头摆摊相差不多，却没有足够的规范，这才是网上网下待遇反差的问题所在。如今电子商务平台上所曝光的诸多问题如“寄冥币”“贴用户电话号码到一夜情网站”这样的行为，不过是问题的初步表现。未来随着涌入电子商务平台的用户逐渐增加，所带来的问题必定也会更多更广泛，因此对于这些潜在的危险，有关管理部门和用户都必须早日加以重视。

对于“互联网创业”热潮的另一个质疑焦点在于“网络创业”究竟算不算创业。从短期来看这并不算是一个大问题，毕竟人人都需要谋生，在就业无门的情况下，在网上开个店铺谋生也是一条可选择的道路。但电子商务事业能否成为每个年轻人值得追求的终身事业，这就是一个值得商榷的命题了。在记者采访的过程中，不止一个网店商户对这条路表示了焦虑和无可奈何。其中最典型的是大连一位以女装为主要经营方向的商户“一桶江山”对记者的回复，尽管他的业务和信誉状况都非常出色，不过他却认为这并不是一个值得付诸终身的事业。

“我做这个开始也有些无奈，毕竟在网上开店做小生意，初衷也不过是为了挣些钱贴补家用。而且这个年代，能通过商业实现自己价值的终究是少数。我想对于年轻人来说，凭借自己的本事开创一番事业，总是更有吸引力。不过后来随着业务量的增大，收入的增加，我开始觉得这个领域也是值得付出和努力的。如今社会上对一个普通人的价值判断，第一标准就是钱，有钱之后带来的名牌衣物、宝马、别墅，都是成功的标志。我通过电子商务赚钱，最后同样能获得很多人的敬佩，所以有一段时间我是对此非常狂热的。但时间再长一些，就发现这种模式其实让我们付出的远远比自己意识到的要多。首先说内容，网店的特点是单笔业务量小，基本以零售为主，毕竟是C2C么，这使得我们如果要扩大营业额，就需要增加交易量，由此带来的精力和时间消耗，以及引发的业务增长，很快就超过一个人的承受极限。我也尝试过扩大规模，招聘人员协助运营，但电子商务的优点就是对场所和物流的节省，规模扩大、人员增加，很快就会发现这样做还不如直接做一个实体店。而实体店所需要涉及的工商、税务、物业等交涉，则完全把电子商务业务初期给人带来的自由感消耗殆尽。我认识的人里面有涉及实体店的，但做大的几乎没有，几乎所有人都有意识地控制交易规模，以追求在业务量和资源投入之间的平衡。如果电子商务




火星出品，必属“精品”

平台对于商户做大之后的工商、税务方面的帮助没有进一步提升，目前的网店只会保持在现有规模。我曾经怀疑淘宝、拍拍这样的网站是不是有意造成这种局面，以防止商户做大之后不好控制。但反过来一想，人家开始就摆明说了是做C2C，没想要人再做成B2C，你辛苦追求店铺规模的增大，当然是自寻烦恼了。如果想转成B2C，我们也可向阿里巴巴这样的网站转移。可是想必你也能理解，习惯了C2C这种自由粗放管理的人，转向专业规范的B2C，中间需要付出多大的精力。还不如仅仅把网店作为生活的一个补充，在社会中寻找一个正经职业作为自己终身奋斗的方向。

我不看好网店经营的另一个理由，是这种模式充分满足了人对于自由择业自己做老板欲望的充分满足，但这种满足带来的一个副作用是人会变得过分以自己为中心，以自己的利益为优先思考问题。毕竟我们只是商业链条中的一个环节，不能控制上下游的商业资源，这使得我们所面临的风险非常高，警戒心非常强。这种意识会逐渐转移到普通生活中去，让自己变得敏感多疑。有一段时间我经常和女朋友吵架，现在想想就是这个原因。爱情需要相互理解和体谅，而C2C商业让我像一条看门狗一样无时无刻不紧盯着自己的利益，这怎么能不吵架呢？商业以利为先，但利并不是人生所追求的唯一目标。C2C网站的交易中无形强化了我们对于利的重视，但对利益以外的东西却只字不提。我在网店上泡那么久，让我感到自己不仅仅是一个小贩的经历，就是2008年四川大地震之后，淘宝网发动对灾区人民的募捐与慰问，这让我们感觉到自己不仅仅是为了利而忙碌，也是对社会承担着责任，并付诸努力的。可惜这样的事情终究是少数，多数时间我们还是紧紧盯着访问量和交易额，像个机器人。


义乌商学院的“网络创业者”接受电视采访，但是互联网是否真的能够承载所有的梦想


“创业班”一景，显然他们认为纪律是创业成功的重要因素

网店做久了，都是在网上不见面的交易，每天最熟悉的就是负责快递业务的业务员，时间长了我和他都能称兄道弟。这就带来了另一个问题：我们缺乏与现实社会的交流。除了女朋友、快递业务员、进货商和楼下送外卖的服务员，这两年多我几乎再没和其他人有过深入交流。平时即使朋友约了出去玩，心里也总是惦记着自己的店铺和业务。从前自己得意的‘没有朝九晚五的约束’就变成了一个大缺陷，不是朝九晚五的制约，是7×24小时的约束。每个小时都可能产生利润，那么每个小时都可能心神不宁。也许有人乐于这种‘一宅一生’的生活方式，但我不喜欢。人是社会性的动物，我不希望自己因为这项事业而脱离了社会，可是电子商务平台却让我逐渐与社会脱节。说实话，如果你面对面采访我，我可能都说不出这么多话来，因为我根本无法有这么流畅清晰的表达，但在网上打字，我却没有任何问题。我对这种现状非常恐惧，是不是再这样下去我就不会说话了？是不是走到哪里都要带上电脑？这样下去我和一个寄生在电脑上的生物有什么区别？所以春节前我就决心逐渐减少店铺的交易，把自己精力转移到正常社会交往中去。哪怕是我去送快递，也能让自己感觉活得像个人啊。

如今这种互联网摆摊的谋生形式非常受人追捧，我也不好给别人泼太多凉水，让人以为自己得了便宜又卖乖。不过我还是要说，如果以谋生来说，这个形式可能很不错。但说它是一项事业，则远远不够，更不要说是什么创业了。因为它其中所需要的创新太少了，充其量不过是寻找一些空白的市场领域，发现商机而已。网店的行为模式很简单，就是买和卖而已，门槛很低。但被束缚在纯粹的交易上之后，你会发现你变成了商业机器中的一个螺丝钉，没有什么自主性，也谈不上什么开创。最重要的是，你通过这个途径几乎再也没有达到社会更高一级阶层的可能。你想你有可能通过淘宝网网店的交易再把自己做成一个马云么？不会。前面说了你的模式和思维已经制约了你不可能做大，那么你就永远是个富有的小商贩而已。也许有人对这个结果很满足，但我不满足，我想大多数的年轻人也不会满足。人终究是有一些梦想的，这个梦想不应该被一个小小的网店束缚住。”

“一桶江山”显然是个资深的个人电子商务从业者，他所思考的问题已经不再是那些初入电子商务平台的菜鸟所看到的那些华丽光鲜，更多的集中在“事业”“人生”这些更复杂的层面。而他所遭遇的瓶颈和困惑，也是很多个人电子商务老鸟所同样感同身受的。美国是世界上商业文化最发达的国家，但它赖以雄霸全球的，却是其对科技、文化、经济等方面的钻研和创新，仅仅成为一个商人并不值得夸耀。而中国这个具有五千年文明，科技和文化传统非常深厚的国家，如今却对虚拟平台上的商业贸易表现出前所未有的狂热，这并不是一件好事。我们也许需要谋生，不过吃饱了肚子之后，怎样活得更快乐，更有社会意义，终究是每个人最后都需要面对的问题。

而这个问题的严重性，也许已经距离我们不远了。

## 尾声

就业难对于如今的中国社会来说并不是一个新鲜的问题，从某个角度来说，就业难受到如此曝光和重视，不见得是个坏现象，这说明我们的国家和公众都正在以更加成熟和开放的心态正视这个问题，不隐瞒、不回避，致力于从根本上对就业问题进行有效治理。但就目前就业问题，特别是在互联网上盛行的失业、就业和创业之辩中，我们可以看到，仅仅为了解决问题而解决问题，这是当下就业乱象中的不和谐音符。如何通过这些音符找到真正的出路，仍旧是未来很长一段时间内，有关管理部门和社会公众需要进一步思考的问题。

★在美国大片或热门美剧中，高科技含量是很重要的组成元素，其中不乏与电脑网络相关的技术，在欣赏精彩的影片之余，我们也时常会对影片中展现的网络技术感好奇。探寻影片中的网络技术，也许我们将可以看到网络技术发现的趋势与将来。



# 现实、科幻或预言？
## ——影片中网络技术的可行性

■贵州 冰河洗剑



## 第一部分 生化危机2——启示录
### ——影片中的网络监控与定位追踪技术

无论你身在何处，总有一双眼睛在盯着你，监视着你的一举一动。

监控技术是一把双刃剑，可能会侵犯个人隐私，但也同样存在其有益的一面。在各种影片中，关于监控的题材并不少见，《窃听风暴》之类的片子早已获奖无数，而其中与网络监控技术有关的影片也并不鲜见。《生化危机》《超能英雄》（图1）等影片中，都可看到网络监控技术的影子，甚至连最新的Google Latitude都出现在影片中。

影片中的各种网络监控技术，不仅被秘密部门用于监控公民的个人隐私，也常被显现于搜索营救等行动中。不过影片中展现更多的是监控技术伤人的一面，天上、地下，监控无处不在，甚至连我们手中所用的一张钞票，都可能成为被追踪的定位器！监控是否真的这么可怕？



1

# 一、启示录与网络视频监控系统




在《生化危机2——启示录》（Resident Evil：Apocalypse）影片中，查尔斯博士的女儿是这场阴谋的关键。片中有一些非常有趣的镜头，在所有机构已混乱崩溃的情况下，博士为搜索自己的女儿，利用自己的特权登入了监控网络，利用城市中一个又一个的网络视频监控系统寻找女儿的身影。最终博士成功确定了女儿所在的位置，借助艾丽丝的帮助一起逃离这个死亡城市。

## 1 基于CDMA的无线移动视频监控系统

网络视频监控系统在生活中的应用已非常普遍，在各种公共场所中随处可见视频监控系统，而这些视频监控系统都是通过网络连接控制的。

影片中博士利用自己的特权登入视频监控网络的，在现实生活中，各种网络视频监控系统同样严格设置各种访问权限，只有特殊的部门或相关人员才被许可。不过一些恶意者也可通过入侵攻击从而控制网络视频监控系统。例如这里有一个截图，是某攻击者入侵国内某公交站电脑系统后，截取监控系统的桌面监控状态（图2），可以看到专业的视频监控系统是非常强大的。



在上面截图中的CDMA无线移动视频监控系统应用是非常普遍的。在视频监控系统应用场所日益多样化的今天，在多种无线通信技术中，CDMA技术由于具有移动性强、覆盖网络广、高速、高质量、低成本的特点，用户无需自己搭建系统，使得视频监控业务从固定监控走向移动监控成为可能。

新一代的CDMA移动视频监控系统整合了CDMA无线互联技术、视频压缩技术、计算机处理技术等，通过系统将监控者用户从有线网络中解脱出来，让监控的视野无限扩大，无论身在何处、任何时间，都可利用无线网络迅速接入系统，随时随地进行远程监控管理（图3）。

## 2 玩玩Google中的视频监控

电影或现实中的黑客超人们可以切入各种网络视频监控系统甚至是卫星控制系统，看到自己想要的画面，我们望尘莫及，不过也是可以玩玩网络摄像头监控的。

打开Google搜索，输入以下关键词中的任意任何一个：

inurl:"ViewerFrame?Mode="

inurl:"MultiCameraFrame?Mode="

intitlE:"Live View / - AXIS"

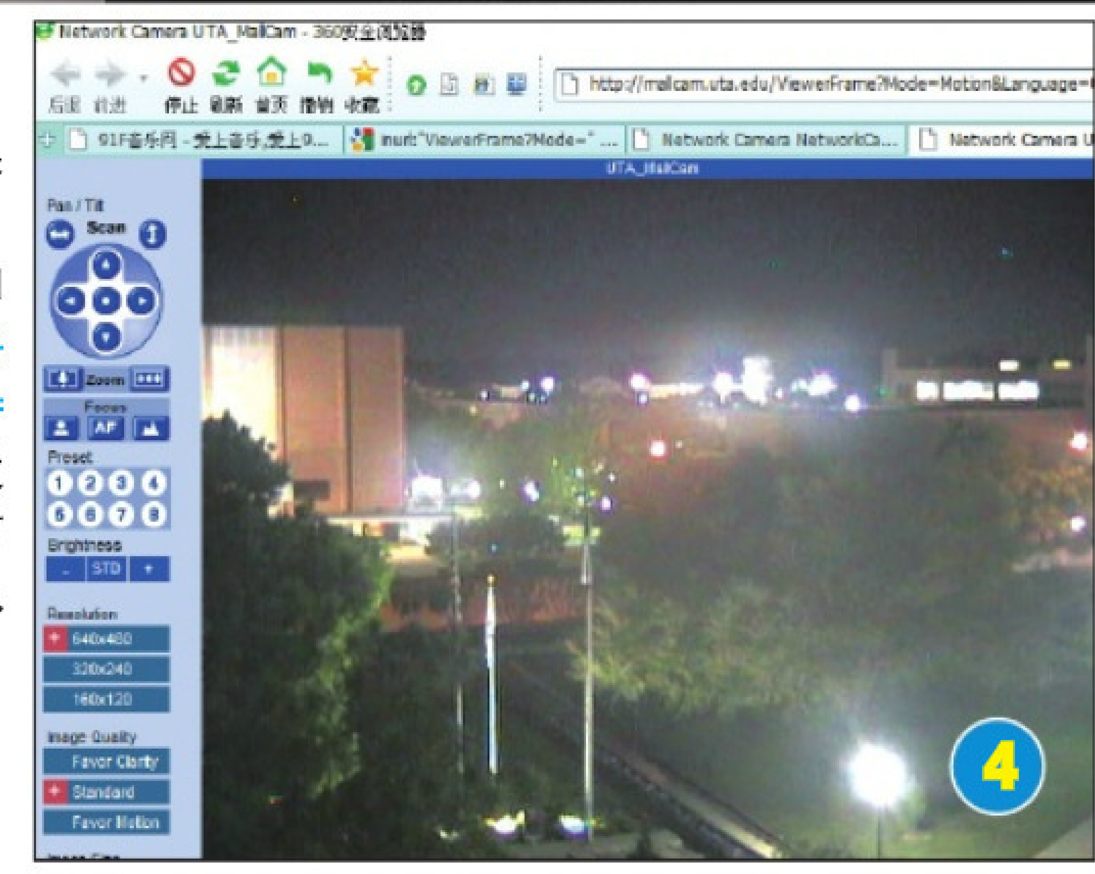
inurl:"axis-cgi/mjpg"

intext:"MOBOTIX M1"

intext:"Open Menu

inurl:"view/index.shtml"

就可以搜索到许多网络摄像头地址了，点击可以打开网络摄像头监控画面（图4）。



有不少地址，你还可以自己控制摄像头的角度和视野呢！例如“http://202.213.247.128/ViewerFrame?Mode=Motion&Resolution=640x480&Quality=Standard&Interval=30&Size=STD&PresetOperation=Move&Language=1”这个摄像头，在页面左侧的“Pan / Tilt”处通过点击方向按键，就可以控制摄像头的转向角度。另外，在搜索时，可以添加地理位置关键词，这样说不定就可以定位搜索到你想要关注地区的摄像头。

如果不想自己搜索，可运行一个叫作“V-CamShow”的软件，它内置了许多网络摄像头可以玩，只可惜不能自己控制。

**《生化危机2——启示录》介绍**

**导 演：** 亚历山大·威特 Alexander Witt

**主 演：** 米拉·乔沃维奇 Milla Jovovich
希尔娜·吉罗瑞 Sienna Guillory
奥德·菲尔 Oded Fehr
托马斯·克莱彻曼 Thomas Kretschmann

**剧情介绍：** 故事以《生化危机1》的最后一组场景作为开始：艾丽丝（米拉·乔沃维奇饰）被强制休眠了很久，终于悠悠转醒，却发现自己最担心的事已然变成现实——嗜杀成性的活死人僵尸遍布Raccoon城。查尔斯博士答应可以帮助艾丽丝和其他幸存者逃离这个正在死去的城市，但前提是要帮助找到他走散的小女儿安吉（索菲·瓦瓦苏饰），艾丽斯、吉尔和卡洛斯不得不面对可怖的活死人，找到安吉后方能一起寻求生的希望……

**官方网站：** http://www.re2.com/

**影片资料：** http://www.imdb.com/title/tt0318627

## 二、《谍中谍3》《反恐24小时》——可视电话并不遥远




在《谍中谍3》中，汤姆·克鲁斯所扮演的特工伊森·亨特，在追寻他被绑架的新婚妻子朱莉娅时，通过手机拨通远在美国IMF总部的电脑专家，在短短数分钟内就找到了被绑架的妻子。正是通过手中的思科统一通信（Unified Communications）IP电话，IMF电脑专家才得以在最短的时间内通过精确的卫星定位确定朱莉娅的位置，实现不可能完成的任务。

同样的，在美国热门电视剧《反恐24小时》（24hours）中，男主角杰克在同伊森一样与时间赛跑的同时，也获得了思科IP电话的帮助，利用思科的统一通信，杰克和他的特工同事们，不仅实现了安全的多方通话，能通过笔记本电脑的软电话实现视频通信，共享绝密资料，让恐怖分子的阴谋行径一次次流产。




在《谍中谍3》和《反恐24小时》等影片中所利用的高科技通信，在现实中确实存在，这就是思科于2006年推出的统一通信解决方案（Unified Communications）。在思科的统一通信解决方案（Unified Communications）中，将形形色色的通信终端设备与固网、互联网、有线、卫星、移动等多个网络联结在一起，引领语音、视频、数据和移动"四网合一"时代的到来。

网络通信巨头思科公司，于1999年进入IP语音市场。在思科统一通信解决方案中，增强型的语音和视频会议"远程呈现"（Telepresence）解决方案，融合了视频、语音以及数据传输功能，通过稳定流畅的影音实时传播效果，可以让真实的影像实时的出现在通话者的面前（图5）。目前，思科已经售出了数千万部的可视IP电话系统，相信不久的将来，实时的可视IP电话将会很快取代传统电话。




与可视IP电话呼应的是目前风风火火的移动通讯3G技术，所谓的"视频通话"就是3G技术的核心功能，是它的招牌动作。2G的信道带宽限制了移动视频业务的发展，3G网络数据传输能力的提升推动了移动视频业务的飞速发展。以视频为载体的各种应用形式丰富多彩，扩展到了3G业务的各个方面：如可视通话、视频聊天、虚拟视频场景、虚拟视频化身等，其中3G对消费者最具杀手级的应用当属可视电话——在影片中才能看到的可视电话，如今很快即将普及。

# 三、《超能英雄》也玩Google Latitude



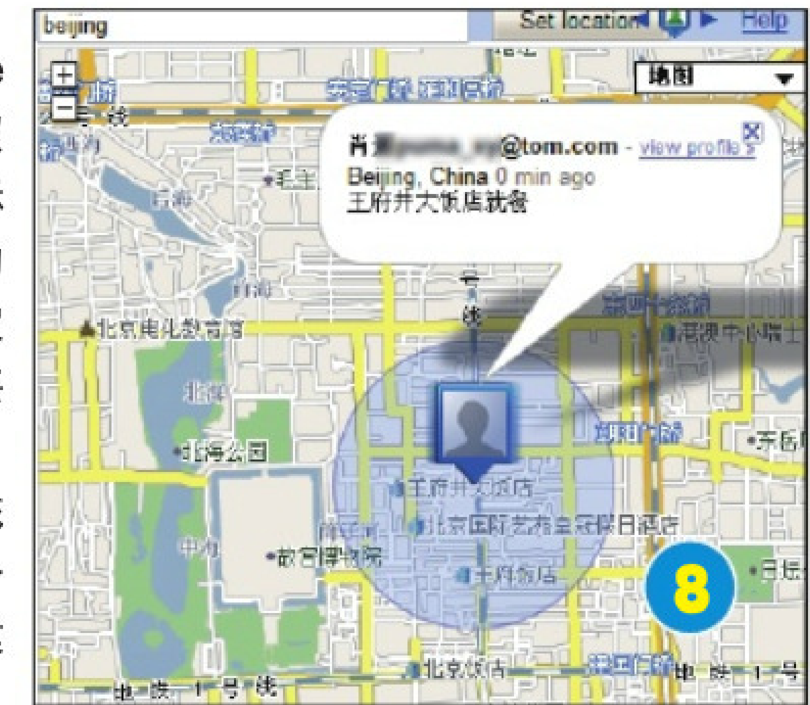
《超能英雄》（Heroes）也是一部非常热门的科幻美剧，讲述了一群人发现自己具有超常异能力后发生变化的生活，以及在现实世界中引起的翻天覆地的变化。虽然是一部科幻的电视剧，不过其中与网络有关的技术倒是非常写实的。




在《超能英雄》（Heroes）第三季14集中，中村宽（Hiro Nakamura）为自己的好朋友安藤（Ando）的摩托车上安装了一套特殊的卫星定位系统，以便两人随时联系（图6）。在中村宽丧失超能力并被政府部门绑架之后，安藤（Ando）利用这套系统在沙漠之中找到了中村宽（图7），并和“跑得比飞还快”的Daphne Millbrook一起拯救自己的朋友。




在影片中安藤与中村宽联系的卫星定位系统，其实就是Google今年年初所推出的实时定位跟踪服务Goolge Latitude（http://www.google.com/latitude）。通过Google Latitude提供的服务，可以让用户通过移动电话或其他无线设备与家人或朋友自动分享自己所在位置的信息，同样也可方便跟踪到好友目前所处的位置。

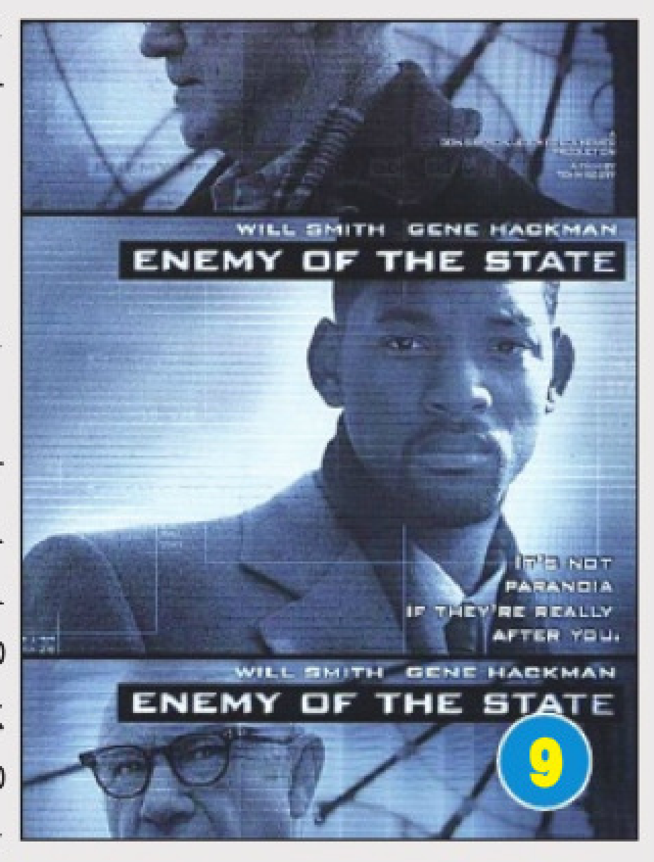



Goolge Latitude以用户设置的个人照片或头像在地图上标示出来，依靠移动电话基站，全球定位系统或Wi-Fi连接去推断用户位置。Goolge Latitude系统能覆盖到美国和26个其他国家。由于内建在Google地图中，Latitude包含交通图和卫星图两种追踪定位显示模式，可以精确快速地定位目标位置（图8）。在杂志前几期的《谁是爱偷窥的汤姆》一文中曾介绍过该服务，大家可阅读参考。

## 《全民公敌》
## 不可能实现的卫星实时定位追踪

在《全民公敌》（Enemy of the State）中，威尔·史密斯饰演的律师被卷入一宗谋杀案，敌人用高科技卫星监视史密斯并企图杀人灭口，而史密斯唯一的救兵是曾为安全局探员，后转为地下情报贩子并知道如何反制安全局伎俩的吉恩·哈克曼（图9）。

在影片中，无处不在的卫星监控让人感到恐怖，政府通过无所不在的最新的间谍卫星监视系统，监控着每个人，以方便情报人员或警察锁定罪犯。无论威尔·史密斯拨打电话，或者是进入电梯中，都被电脑追查到他的踪迹。其实现实的情况并非如此，片中的一些技术是现在的军用卫星都无法做到的。




例如其中威尔·史密斯进入某大楼搭乘电梯时，监控系统可以实时分析出他在大楼中的位置，并模拟出3D结构图。这在现实中也是不可能实现的，因为类似的3D模拟分析图和定位系统，需要利用热成像技术进行扫描分析，大楼中的每一层都要事先安装好多个热成像扫描设备，这样才能获得所需的成像数据。没有事先安装热成像设备，而像影片中这样随时随地随机进行定位追踪是不可能的。

不过在影片中，哈克曼住在一个他自己叫做“瓶子”的地方，建筑外包裹着一层铜丝网。哈克曼对史密斯说，“瓶子”能够阻挡无线电波，因此没有人能监视到自己在这里的一举一动——在现实情况中也确实如此。比如我们常常碰到过类似的情况，在某些建筑里面手机信号特别弱，其原因就是由于建筑钢筋混凝土里有一些阻挡无线电波的材料，从而造成了一个阻隔无线电波的空间。这种空间在物理学中被称为“法拉第笼子”，而铜正是阻隔无线电波的一种材料，所以哈克曼说的是没错的。

# 第二部分 《防火墙》，展现蓝牙与无线安全的脆弱

日益猖獗的电脑黑客会想方设法盗取银行的资产，他们喜欢向银行的高科技防火墙下手，只要出现一个漏洞，就能乘虚而入，发笔大财。美国好莱坞当然不能放过这么好的题材，由奥斯卡影帝哈里森·福特主演的好莱坞大片《防火墙》（Firewall）中，讲述了黑客绕过网络安全防火墙，神不知鬼不觉地偷走一亿美元的故事（图10）。

**《防火墙》（Firewall）介绍**

导演：理查德·朗克莱恩Richard Loncraine

主演：哈里森·福特Harrison Ford

弗吉尼亚·玛得森Virginia Madsen

吉米·本内特Jimmy Bennett

保罗·贝坦尼Paul Bettany

剧情介绍：计算机安全专家杰克·斯坦福是专门从事银行网络安全的技术人员，他供职于美国西雅图一家国际金融机构——太平洋银行。他备受股东们信赖，多年来负责设计最有效的计算机防盗系统和各种“防火墙”式的软件。然而，杰克的防盗系统却有一个致命弱点，那就是他自己。因为，防火墙的密码就由他来保管。这一点，那些对银行里的现金垂涎已久的绑匪也心知肚明，绑匪劫持了他的家人，目标是银行中的巨款。不甘心受匪人威胁而干出出卖自己职业勾当的杰克，尝试着各种方法向他人求救以及设法独自救出自己的家人。

官方网站：http://firewallmovie.warnerbros.com/

影片海报：http://ent.sina.com.cn/download/photo/firewall.html

影片资料：http://www.imdb.cn/title/tt0408345




## 一、Redfang、Bluestumbling和Bluesnarfing蓝牙攻击

关于防火墙的破解攻击，在现实的网络中并不少见，应该说影片是非常写实的。比较令我们感到有趣的，却是影片中关于手机蓝牙的破解。

影片中，为了获得杰克脑中的防火墙密码，疑犯比尔·考克斯一直在仔细观察杰克和他家人的日常生活规律，并利用各种先进的电子设备，监控他们上网的活动，窃听他们的私人电话，熟知他们的日常作息，并窃取他们最隐私的资料等等。最典型的是在影片开始有一个镜头，一位女士将手机放在桌上，暂时离开自己的座位，而疑犯则利用这个短暂的机会，利用蓝牙破解入侵了女士的手机，从中窃取了许多私密的资料信息。

**蓝牙（Bluetooth）无线网络传输技术**

“蓝牙”之名来源于中世纪丹麦一位雄图大略的国王“赫拉尔德·布鲁图斯”（HeraldBluetooth），他的姓氏译成汉语即为“蓝牙”。据史书记载，布鲁图斯国王在位期间统一了丹麦和挪威，使之成为当时欧洲北部一个有影响的统一王国开发者以“蓝牙”来命名这项技术，蕴涵着对将各种数字设备一统天下的意思。

蓝牙技术起源于1994年，爱立信公司对移动电话及其附件的低能耗、低费用无线连接的可能性进行研究，目的在于建立无线电话与PC卡、耳机及桌面设备等的连接。1998年5月，作为便携式设备的无线连接标准，蓝牙技术由爱立信、IBM、诺基亚、英特尔和东芝等公司正式推出。在1999年的COMDEX展会上，爱立信公司展示了全球第一个蓝牙产品——采用蓝牙技术的耳机。其后，爱立信很快又推出了第一

部蓝牙手机，它可以与家中的联网计算机直接连接。只要设备支持，并且在相互有效的作用范围之内，蓝牙甚至还可以控制家用电器、办公用品等等。目前，蓝牙技术已成了手机必备的功能之一。

蓝牙是一种短距无线网络技术，让诸如手机、掌上型计算机等可携式装置互传资料，传输速率可达每秒720kbps。这种技术的普及率高，但安全警报频传，令人失望。蓝牙手机的出现确实为我们提供了很大方便，它的无线传输省却了有线的烦恼，然而手机蓝牙的安全性问题却并未被广大的手机用户所重视。

关于蓝牙网络的攻击有许多种，例如“红獠牙”（Redfang）攻击，可让隐藏式的蓝牙装置被暴露；“Bluestumbling”和“Bluesnarfing”攻击，可令攻击者利用某些厂牌手机的安全防护漏洞窃取手机中的秘密资料。

早在2004年5月，蓝牙1.2技术就被发现处理识别符号（identifier）的安全漏洞。所谓的识别符号就是俗称的蓝牙Pin码，用于建立保护数据安全密码连接。利用所存在的漏洞，攻击者可使用特制的蓝牙监听器材或改造过的无线网卡，结合软件破解蓝牙连接识别符号密码。六码的Pin可在10秒左右破解，许多蓝牙耳机只用4码Pin，不到一秒就能破解。



参与BBC节目的安全专家Adam Laurie和女黑客Jelly Ellie 11

在2004年时，针对刚出现的蓝牙安全漏洞风暴，英国的BBC电视台曾专门做了一次节目。节目中BBC为试验有多少部手机存在这一隐患，邀请手机安全专家Adam Laurie和一位女黑客Jelly Ellie（图11）在英国伦敦的大街上随机进行手机攻击。结果安全专家联系到了192部蓝牙手机，其中54部在未经持机人确认的情况下，毫无反抗地被入侵窃取了手机内部数据。

## 二、无处不在的蓝牙攻击源

随着蓝牙技术的发展和普及，如今针对蓝牙技术的攻击也越来越广泛了，许多特定的蓝牙破解攻击软件程序也被黑客们开发出来。由于许多数码设备都带有蓝牙搜索扫描和连接功能，如手机、PDA、带蓝牙选配器的电脑，甚至连iPhone等随处可见的数码设备，都可能成为攻击者手中的入侵钥匙。

当你看到身边有某人在不停摆弄他的手机、PDA、iPhone或笔记本电脑时，说不定你的蓝牙手机便正在遭受入侵！

### 1 iPhone上的SweetTooth

iPhone本身自带了蓝牙设备扫描功能，但是功能不强而且不能进行文件传输等，攻击者可能会通过某些特制的工具改造iPhone，使之成为蓝牙攻击工具，例如“SweetTooth”就是类似的工具。




在2009年1月，一个叫作“SweetTooth”的蓝牙破解程序被某黑客组织iBluetooth team（http://ibluetoothproject.com/）公开发布（图12）。SweetTooth利用了蓝牙工作的中间的传输（Transport）过程进行欺骗，从而获得修改协议工作顶层的权利，并写入一套完整的蓝牙协议堆栈，加入各种需要的蓝牙规范，使得iPhone的蓝牙功能大为增强，方便攻击者实施蓝牙入侵。

### 2 安装SweetTooth到iPhone

SweetTooth是一个用于iPhone手机使用Cydia安装的蓝牙破解程序。目前在Cydia上的最新版本为2.0.0-1，软件有Terminal版和GUI图形化界面版，安装的方法也很简单。使用Terminal版在安装前，首先要先安装MobileTerminal，下载SweetTooth程序后，通过WinSCP或CyberDuck将程序拷贝到“/var/root/bluesn0w-2.0.0-1”目录下，然后将文件名改为“bluesn0w”。关闭iPhone的Wifi，并在“Setting”中关闭蓝牙，然后启动MobileTerminal，输入“su”并回车，再输入密码“alpine”，并依次输入如下命令：

```
cd /var/root
chmod 777 bluesn0w
./bluesn0w
```

这样就可以启动程序搜索破解蓝牙了。对于GUI图形化界面版，则可通过Cydia进行安装。首先在iPhone中打开“Cydia”，进入“Sections”→“System”→“SweetTooth”，在这里就可以直接安装SweetTooth到iPhone中了（图13）。



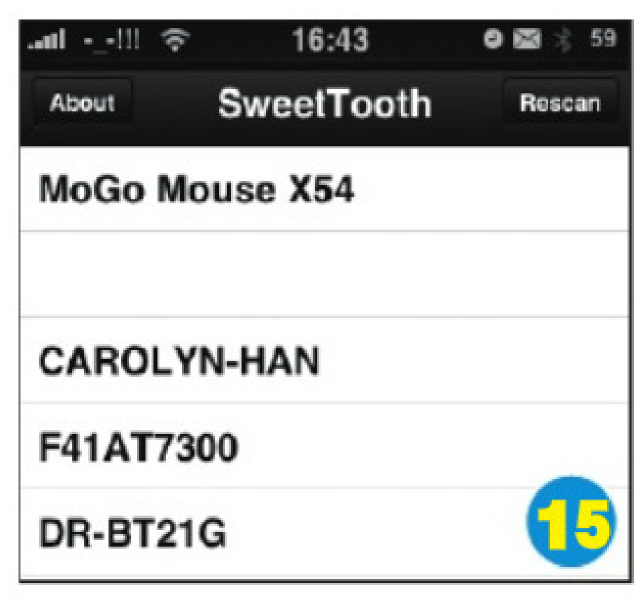


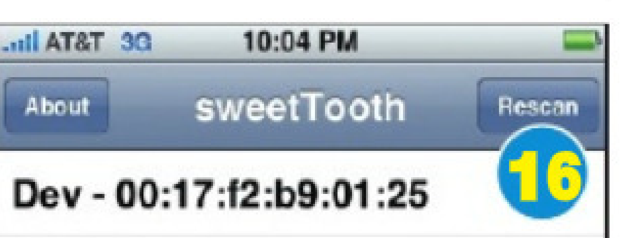
## 用SweetTooth搜索周边蓝牙设备



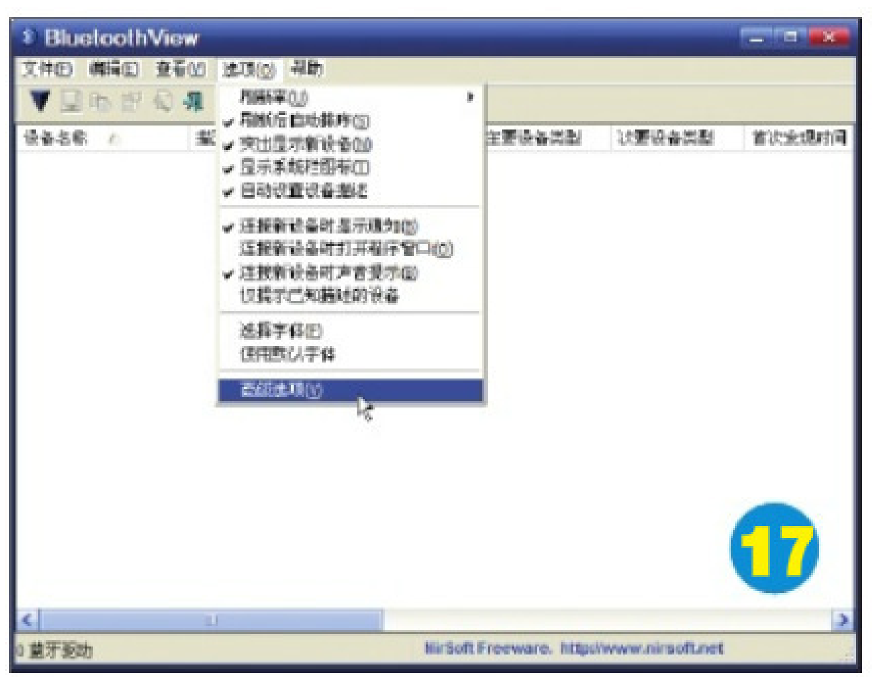

目前程序还只是实现了搜索蓝牙设备的功能，这是蓝牙破解至关重要的第一步。运行程序进行搜索（图14），位于底部的搜索栏可以让用户通过设别名称、设备类别或是关键词来搜索蓝牙设备。

iPhone本身也具备蓝牙搜索功能，但事实上SweetTooth是通过自己的方式来调用搜索蓝牙设备的，而且SweetTooth的搜索功能更加强大，能找出的设备更全面。如图所示，这是SweetTooth搜索到附近的蓝牙设备（图15），还可查看搜索到的蓝牙设备对应的MAC地址（图16），这个MAC地址对于攻击者来说非常重要，它就类似于电脑的IP地址，用于确定连接的待攻击目标。



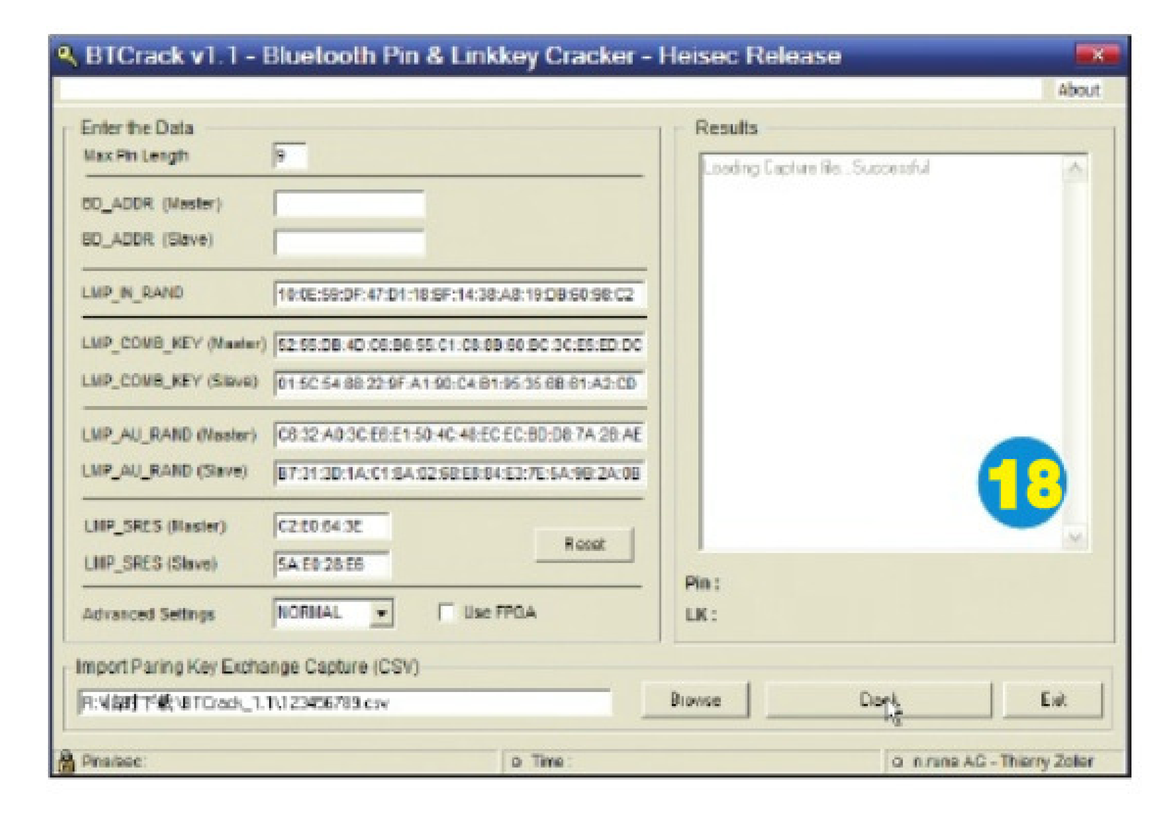

至于PDA，则可运行“蓝牙狙击手”之类的软件，直接搜寻待攻击的目标；电脑PC上能运用的扫描工具软件就更多了，例如BluetoothView就是非常灵敏的扫描工具（图17）。BluetoothView是一个小巧的应用程序（下载地址：http://down.huacolor.com/down/kalahan/hA-bluetoothviewV1.20.rar），可以在后台运行监测附近活动的蓝牙装置。每当发现新的蓝牙设备时，会发出通知，在托盘区显示冒泡提示信息，并发出提醒音。在程序窗口列表中会显示详细的蓝牙设备信息，包括设备名称、蓝牙地址、主要设备类型等。




另外，攻击者可能在扫描蓝牙装置设备时会使用蓝牙增益天线，以便扩大蓝牙信号搜索连接覆盖范围。

# 三、现实中的蓝牙入侵再现

在确定并连接目标后，攻击者就会开始尝试破解目标蓝牙装置的Pin连接密码进行入侵。目前公开的蓝牙Pin破解工具是“Bluetooth Crack（BT crack）v1.1”（下载地址：http://www.eastmobiles.com/eastmobiles/BTCrack_1.1.zip）。




运行蓝牙设备破解工具BTCrack后，在“BD-ADDR（Master）”中输入攻击者所使用的蓝牙适配器MAC地址，在“BD-ADDR（Slave）”处输入要攻击目标的MAC地址，也就是刚才扫描到的目标蓝牙装置地址。在“Max Pin Length”处输入要破解的Pin密码长度，一般普通手机之类的蓝牙装置，其Pin连接密码为4位，输入4即可。

点击“Import Paring Key Exchange Capture（CSV）”选项中的“Browser”按键，选择目录中的一个CSV文件，导入CSV文件后，点击“Crack”按键，即可开始进行破解（图18）。如果攻击目标的Pin密码设置得比较短，那么很快就可以破解成功，在右边的Results栏中会显示破解出的Pin码和LK码。

许多蓝牙手机的Pin密码都是纯数字的4位密码，BTCrack只需短短2秒钟即可破解出Pin密码，攻击者有了Pin密码，就可以随意的进入被攻击的蓝牙手机中，这是非常恐怖的——例如攻击者在进入目标蓝牙手机内后，可以使用MobileStudio工具，同步拷贝目标的通讯录；可以安装“蓝牙间谍”之类的监听软件，利用“MobileStudio”安装设置自动运行，目标手机的语音通话和短信将会全部被保存窃取！

# 四、自由无线or攻击无限制?

在《防火墙》影片中，针对蓝牙手机的攻击其实是属于无线网络攻击的一种，除此之外，还有一类特别广泛的无线路由攻击。在包括《防火墙》在内的各种影片中，常常都出现一幅类似的场景：

罪犯潜入某公司机构内部，在厕所或某个无人角落安装信号接收器，打开笔记本侵入该公司的无线网络，窃取各种机密资料。又或者是在机场、咖啡厅或某个公共场所中，攻击者通过无线网络，悄悄无声无息地入侵目标的笔记本电脑，从中下载重要的资料。

无线网络让网络使用随时随地触手可及，无线移动网络给用户带来的是自由无限，然则无线网络的安全性一直是让人头疼的问题。在各种影片中所显现的无线网络攻击，在现实中是完全存在的，造成攻击的原因，归根结底是由于无线网络安全性的脆弱。

当使用无线设备建立无线网络后，通过无线网络可以在信号覆盖范围里的每个角落，使用笔记本和无线网卡访问

Internet。但是由于无线网络发出的信号可以被其他电脑所接收，因此只要在信号接收范围内，所有未经许可的电脑都可以连接上无线网络，从而造成入侵。

虽然可以通过一些简单的方法，比如设置WEP加密，以保证其他计算机及非法用户无法连接建立的无线网络。但对于恶意的入侵者来说，破解WEP加密是很容易的。

## 1 加密SSID信息的探测

为了保障安全，许多无线网络都取消了SSID广播，攻击者会首先破解SSID，这样才能进入无线网络。攻击者可使用嗅探（Sniffer）的方法来破解SSID号，通过安装无线Sniffer绑定到无线网卡上，Sniffer会对无线网卡进行监控，检测所有无线信号，以从中过滤分析出附近的无线网络发出的信号。

### 无线网络的SSID

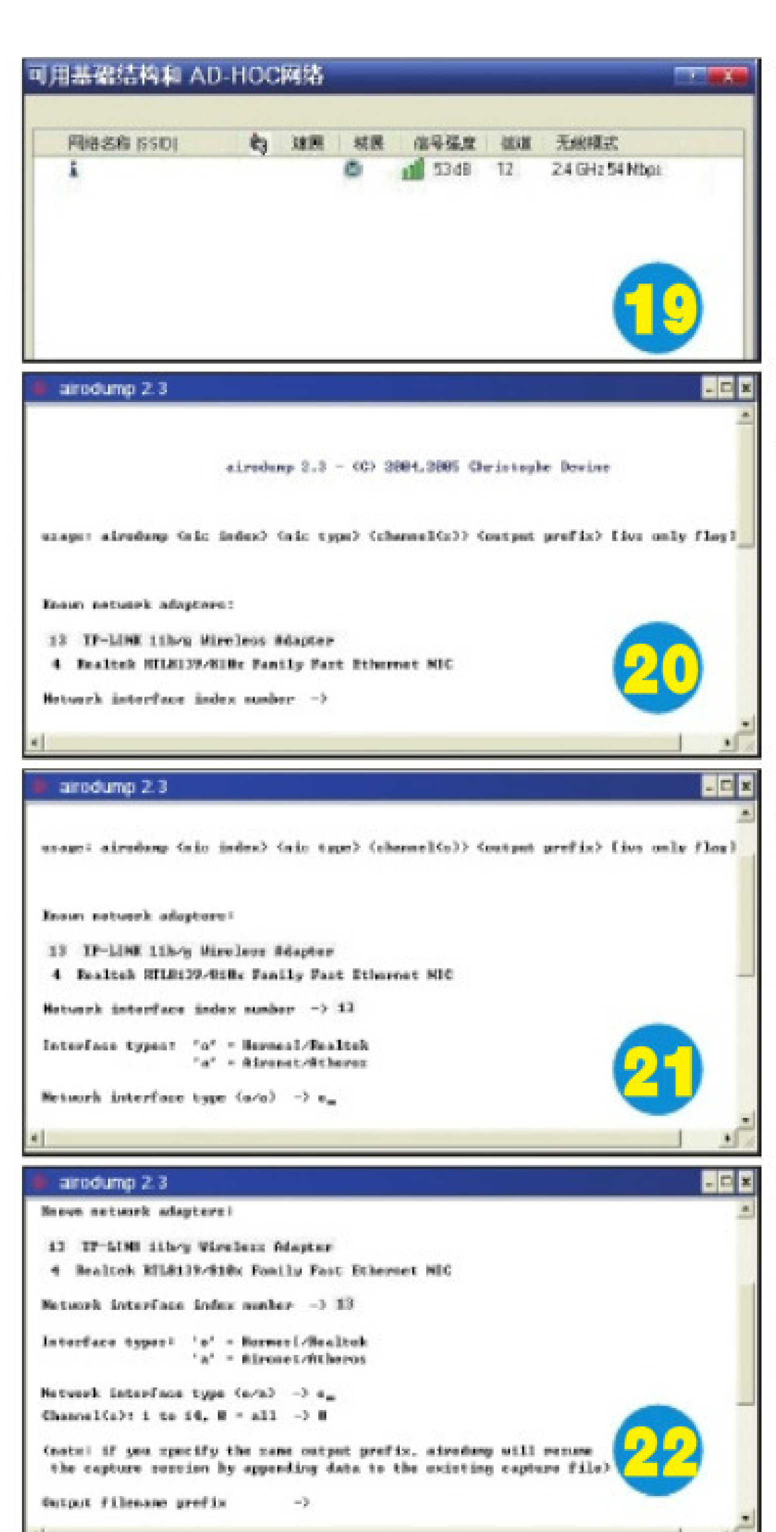
SSID（Service Set Identifier）也写为ESSID，用来区分不同的网络，最多可以有32个字符，无线网卡设置了不同的SSID就可以进入不同网络。SSID通常由AP或无线路由器广播出来，通过XP自带的扫描功能可以看成当前区域内的SSID。

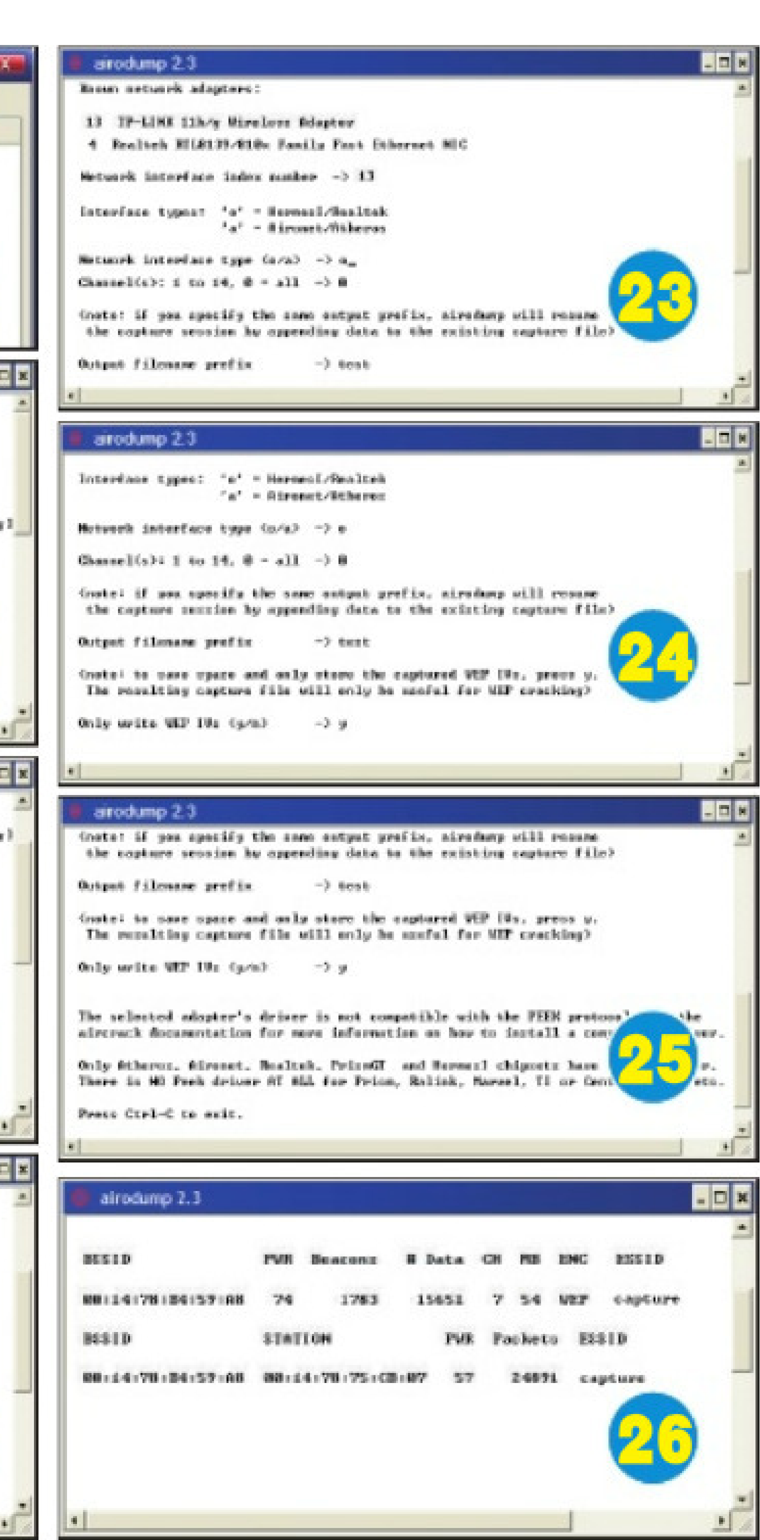
简单说，SSID就是一个局域网的名称，只有设置为名称相同SSID的值的电脑才能互相通信。出于安全考虑，许多无线网络可能会取消广播SSID，此时用户就要手工设置SSID才能进入相应的网络。




在无线网络信号覆盖范围内，将通过无线网卡的管理工具扫描附近存在的整个无线网络，可以扫描到所有无线信号（图19）。从扫描结果中可知，此信号是使用12信道的，而且是无线模式54M，但广播SSID号已被无线网络禁止。

攻击者会使用一个叫作“WinAircrackPack”的工具，运行其中的“Airodump.exe”程序，可扫描检测出无线网络的SSID号和频段（图20）。




首先要求选择无线网卡的数字序号，输入序号为“13”；然后选择无线网卡的类型，输入O或者A选择网卡模式，这与下载和安装驱动有关（图21）。先选择“O”，然后要求选择搜索频段，输入数字“0”，软件将自动检测所有频段的无线数据包（图22）。

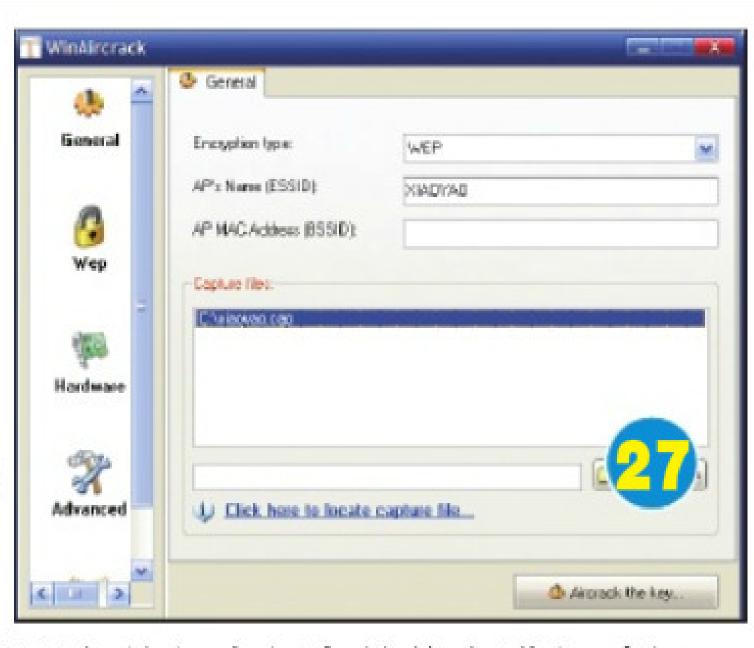
接下来要求输入一个保存数据包信息的文件名，这样工具会把所有Sniffer下来的数据包放到这个文件中（图23）。然后提示“Only write wep ivs”，询问是否只检测WEP加密数据包数据信息，选择“Y”（图24）。

接着可能会出现一个信息，提示驱动还不支持，无法进行Sniffer的操作（图25）。同时浏览器会自动转到一个页面，可以通过这个页面下载兼容驱动程序，升级无线网卡让Sniffer工具顺利运行。

在向导提示下，完成驱动更新。然后再次运行“Airodump.exe”程序，此时无线网卡成功更新为与“Atheros”兼容的硬件了。然后按照前面相同的方法，输入前面的数字13，再输入选择无线网卡的类型为“A”，然后输入数字“0”检测所有频段的无线数据包。最后，再次询问是否只收集WEP数据信息，这次要选择否，输入“N”，以检测网络中的所有数据包。

最后软件会自动检测网络中的所有频段及无线网络数据包，并对无线网络中的无线数据包进

行统计和分析。数据分析到一定量的时候，从检测到的数据信息中，就可以查看到ESSID号即SSID号了。这里显示嗅探到的SSID号为“Capture”（上页图26）。



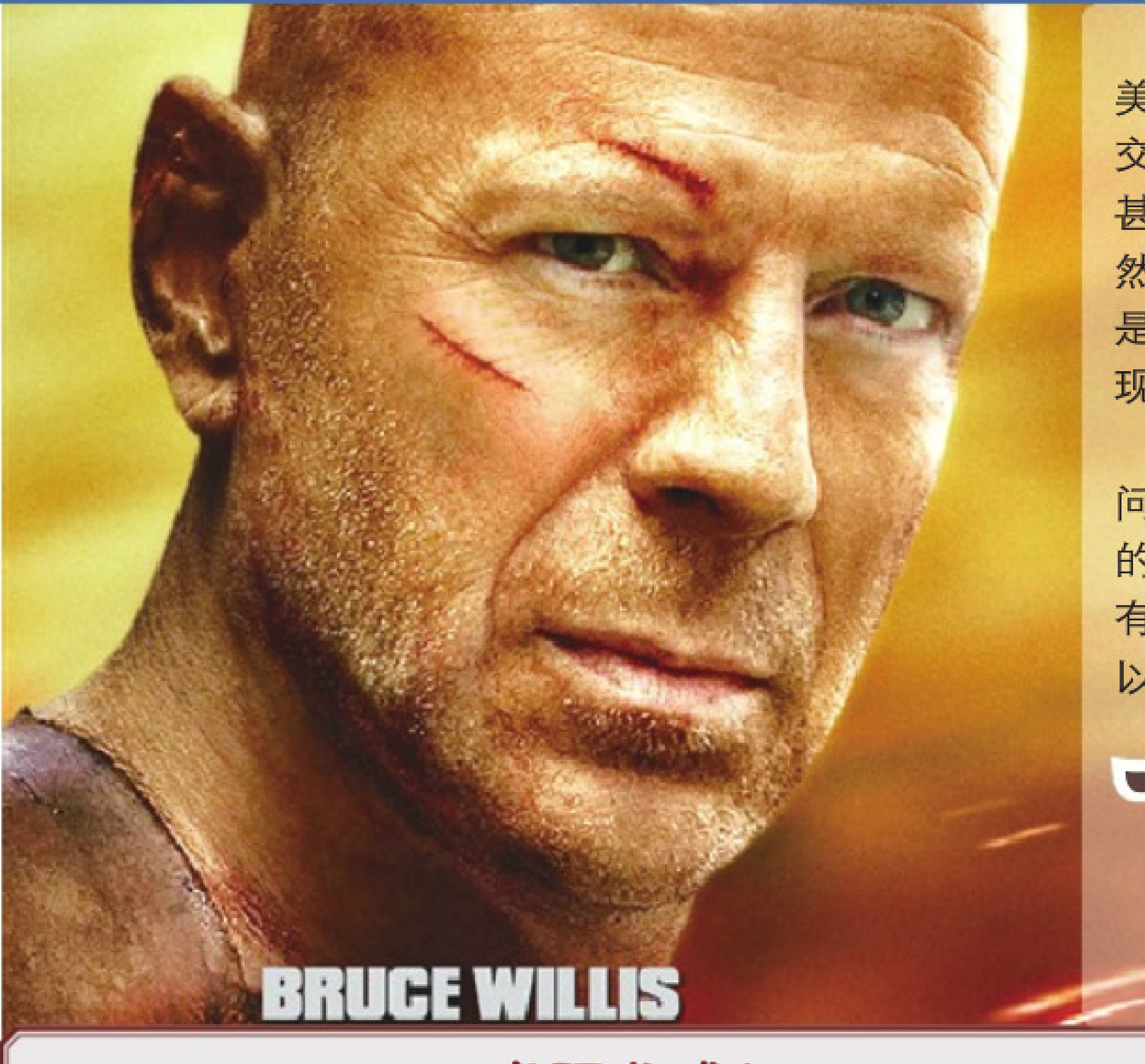
## 2 无线网络密钥是怎样被破解的

运行解压文件夹中的“Winaircrack.exe”程序，在左侧边栏中选择“General”，在中间窗口中的“Encryption type”选择“WEP”（图27）。

点击下方的浏览按钮，指定刚才捕获的CAP文件。然后选择右侧边栏中的“Wep”，在WEP设置标签中检测密文位数“Key size”为“Auto”，“Key index”也设置为自动“Auto”。

设置完毕后点击右下角的“Aircrack the key”按钮，Winaircrack就会自动根据CAP文件包中保存的信息进行破解，当破解成功时，会提示“Key Found”，并显示WEP密钥明文。

# 第三部分 《虎胆龙威》技术主义的颠覆




网络技术的极速发展，所带来的前景看起来似乎是无限美好的——所有家庭电器设备连接入网络，实现智能化控制；交通、电力、能源供应等政府部门全部由网络统一调度管理；甚至在人类的大脑中可以植入芯片，进入信息共享交流……当然，这一切看起来似乎很虚幻，不过科学技术的发展，往往就是将幻想变为现实的过程，技术的极端发展的将来未尝不会出现这样的情况。

“极端的技术主义者”相信，用技术最终可以解决一切问题；然而“反技术主义者”们则认为，过度依赖技术是危险的。在反技术主义者们看来，网络技术的发展最终带来的也很有可能是不受控制的恐怖威胁，影片《虎胆龙威4》似乎也可以从这个角度进行解读欣赏。

**虎胆龙威4**

主演：布鲁斯·威利斯 Bruce Willis

美琪 Maggie Q

剧情简介：多年后，那个总是不正经当差、却总是无意间拯救众生的约翰·迈克兰(布鲁斯·威利斯)终于又出现在人们的视线。而正当恐怖分子猖獗的年代里，老约翰警官似乎将面临着新的挑战。果然，聪明的外国恐怖分子已然学会使用当今最高精尖的电脑黑客技术来达到他们不可告人的目的。显然，“地球宪兵”美国又成了这次“恐怖袭击”的首要目标。极端恐怖分子经过周密策划之后，准备利用黑客技术，在美国独立日当天让全美国的计算机系统集体瘫痪，从而达到他们控制全球的阴谋。

而在此时，这位依然是对上司的话爱理不理、酗酒成性、又和老婆分分合合、一身臭汗的迈克兰警官，及时杀到，在万众欢腾的美国国庆日这天，在小电脑黑客马特·福斯特的专业帮助下，打破了一千异国黑客天衣无缝的电脑系统入侵计划……

影片资料：http://ent.sina.com.cn/m/f/diehard/

## 一、网络技术与恐怖袭击

《虎胆龙威4》（Live Free or Die Hard，2007）可以被看作一部带科幻色彩的动作片，与系列中的前几部相比，更多了一些高科技元素。

影片讲述的是警探约翰·迈克莱恩（布鲁斯·威利斯饰演）奉命保护一位青年黑客高手马特·法瑞尔，法瑞尔曾受雇为恐怖份子开发和完善他们的电脑程序，现在恐怖分子想要杀人灭口。

恐怖分子实施的行动计划分三步：第一步：交通全面瘫痪；第二步：金融系统和通信系统全面瘫痪；第三步：全美国的水、电、煤气等供应全面瘫痪。全城交通瘫痪只是恐怖行动的第一波，接着又出现了炭疽病毒攻击的警报，大楼里的人们蜂拥而出。再接下来是纽约证券交易所遭到网络攻击，混乱进一步加剧。电视里，历届美国总统的演讲被剪辑拼接成为恐怖份子的宣言播出，接着通讯也被恐怖份子所控制和监听。

幸好法瑞尔这个黑客高手有能力可以随处侵入网络，获取信息或与恐怖分子在网络上对抗。在他的帮助下，约翰·迈克莱恩与恐怖分子展开了一场战斗。

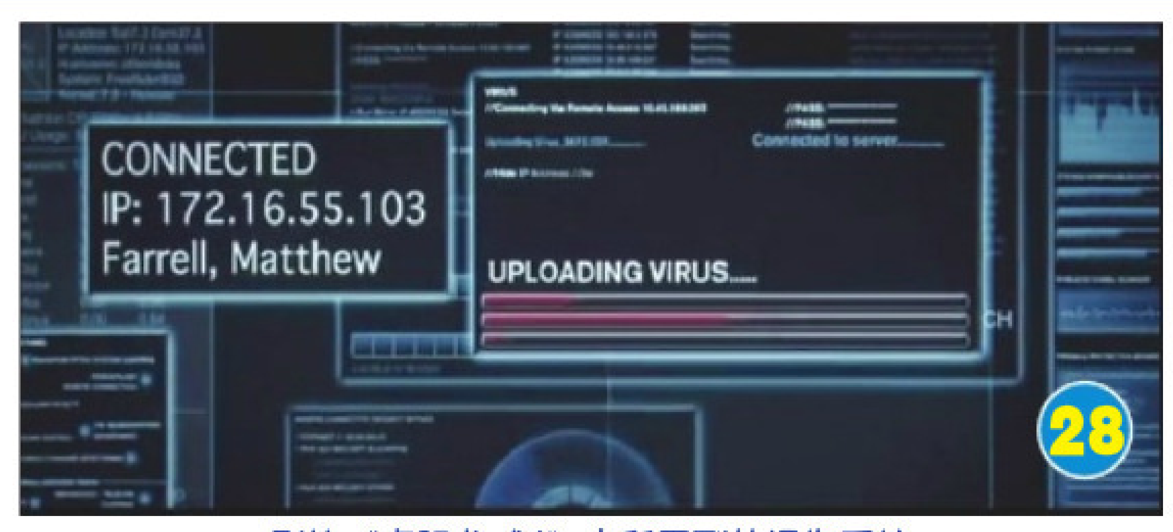
原来，所谓恐怖分子竟然是4年前美国国防部聘请的软件工程师托马斯·加百列，他曾硬闯参谋长联席会议，只用一台笔记本电脑侵入了北美联合防空司令部

的网络，并当场关闭了所有空中防御系统（图28）。为了应对911之类的恐怖袭击，美国国家安全局设计了一套安全控制中心。控制中心是用来备份国家所有的财政信息的，只要国家安全系统受到袭击，所有财政信息，包括银行储备、国库备用金、公司资料、政府资金——也就是说，全美国的财富，就会自动下载到该安全中心的一个服务器上。而这个控制中心的自动备份下载程序就是加百列设计的，所有的一切恐怖行动无非是为了启动下载程序，将美国国库洗劫一空！

影片中的所有恐怖行动，都是围绕着电脑网络技术进行的——恐怖分子通过黑客入侵，控制各政府部门的网络系统控制中心，从而让交通、金融系统和通信系统瘫痪，甚至全美国的水、电、煤气等供应全面瘫痪。这虽然听起来似乎不太可能，但在现实中这并非完全办不到。

在2008年，在英美不少媒体中报道了一个耸人听闻的消息——“中国黑客可能是美国佛罗里达州以及东北部2003年大停电的幕后黑手”。

美国AHN网站报道称，前网络业安全联盟主席贝内特说，美国情报人员透露，2003年中国军方侵入了美国东北部电网的电脑系统，这次入侵导致了密歇根、俄亥俄、纽约等地区大面积停电。在英国Channelregister网站报道称，计算机安全专家说，美国两次大停电至少部分是由中国黑客造成的。该报道称，美国国家情报局反谍战高级官



影片《虎胆龙威4》中所用到的操作系统

员布伦纳认为，这样的攻击是可能的。

当然，这些报道可以被视为“中国黑客威胁论”的另一个版本，不过足以说明网络入侵完全可能导致电力、交通、能源等基础设施的全面瘫痪。从理论上来说，黑客入侵电力网络的电脑系统，获取了各种操作权，也完全可以控制电力的分配中断等，造成严重的危害。

网络技术的发展的好处是显而易见的，但是又带来了一定的弊端——过度的依赖技术。技术无论怎样发展完善，最终需要人去操控，而技术被用来行善还是作恶，是取决于掌握者的道德和忠诚。过度依赖技术是危险的，正如影片中所展现的，安全控制中心的技术是为了给美国带来安全，然而当这个技术被恐怖分子所掌握时，技术就成为了作恶的凶器。

## 二、高度的依赖性，电线上网

影片《虎胆龙威4》是带有一定科幻色彩的，但利用网络进行的恐怖袭击在现实中是可能存在的，攻击的危害性是由对电脑网络控制技术的依赖性所决定的。也就是说，对技术的依赖性越高，攻击所带来的危害则越大。影片中将攻击的危害性进行了夸张放大。

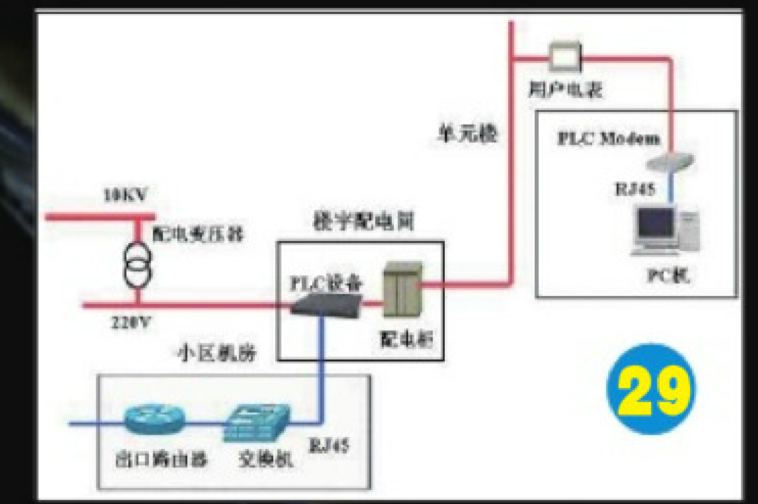
真正要达到对网络技术如此的高度依赖性，是要建立在网络传输技术的高度整合之上的。不过现在的网络技术发展，已经可以让我们逐渐看到实现的趋势了。

想象一下，在不久的将来，电话、视频图像和电子邮件能通过电线直接传输到家中的电脑、传真机甚至电视机上；墙壁上的每个电源插座都变成了进入互联网这个巨大信息库的入口；也就是说，把电源电源插头插到插座上，就可以上网了。如果这样的电线上网技术真正得以实现和普及，那么网络的应用更将无处不在，渗透到整个社会的方方面面——电线上网并不是幻想，它正在逐渐走向现实。

“电力线上网技术”简称PLC（PowerLineCommunication），是指利用电力线传输高频数据和话音信号的一种通信方式。通过利用电线传送高频信号，把载有信息的高频信号加载于电流上，然后用电线传输，接收信息的调制解调器再把高频信号从电流中“分解”出来，并传送到计算机或电话上，从而在不需要重新布线的基础上，在现有电线上实现数据、语音和视频等多业务的承载，也就是实现四网合一。终端用户只需要插上电源插头，就可以实现因特网接入、电视频道接收节目、打电话或者是可视电话。

理论上来说，电线上网可以达到2兆位/秒的传输速度，插座板可同时用于供电和上互联网，两者之间互不干扰。电线上网最重要的是需要解决，交流电的电流振荡对数字信息的干扰这一复杂的技术问题。同时需要安装在输电线高压变压器中的专用配接器，将文字、声音和图象的数字信号转换成电子信号，并通过电线传输到用户家中，从而将输电线与电信网合二为一。

电线上网网络改造并不复杂，要将Internet网与电网连接在一起，采用耦合器将Internet信号耦合到电网之中，用户端只需要购买一个PLC




Modem（图29）。

电力线上网的调制解调器被称为“电力猫”（PLC Modem），ISP网络服务供应商提供的网络信号转接入小区局端电力线后输送到各家各户，“电力猫”用于将网络信号从电力线中分离出来。这里展示的是深圳市国通科技公司的一款电力猫产品GD51X1-Modem（图30）。




不管技术主义者的支持或反技术主义者的反对是否存在，网络技术只会在不断向前发展。众多影片中展现的网络技术都是很吸引人的，相信即使那些只是科幻，但也终究将会有实现的一天。P




■北京 黑虎制造

## 机械独角仙

http://www.isdesign.co.jp/myhome/archives/2009/03/post_582.html

还记得动画片《变形金刚》里那3个声音古怪的机械昆虫吗？如今，人们对昆虫的敬畏和想象不再局限在影片和小说里，这次真的有人造出了一个巨大的机械昆虫。虽然这个机器的独角仙不会变形成人形机器人，但它的出现足以令人震惊。这种不知对人生有什么帮助的玩意通常都出现在想象力丰富的美国或者宅聚居的日本，果然，这个机械昆虫来自日本茨城县古河市，而它的制造者更是一位60岁高龄的老人！这位60岁的工场技师高桥均花11年时间制造出这个巨大的机械甲虫，它长11米，宽9.5米，15吨重，6条腿。昆虫可乘坐6名成年人，并具有两种移动模式：既可以充满魄力低速爬行，也可以收起六条腿靠底盘上的轮胎高速行驶，变成一辆昆虫汽车。



## WEEE Man

http://weeeman.org/html/press/gallery.html

这不是Wall-E，这是WEEE Man，一个电脑垃圾机器人。事实上，这个所谓的机器人也不是机器人，而是由英国皇家艺术促进协会（RSA）从2006年开始制作的一个公益雕塑。WEEE Man全身的材料都来自丢弃的电器垃圾，这也正是它的名字的由来——Waste Electrical & Electronic Equipment Man。从2003年到现在，不断累积的垃圾使得WEEE Man逐渐长高，目前它高约10米，重达3.3吨，RSA打算让它一直生长下去。这个公益雕塑意在提醒人们，日常生活中的电子垃圾正在逐渐地威胁着我们的生存环境。一个新生儿活到80岁时，将产生8吨的电器垃圾。目前WEEE Man由5台冰箱、3台洗衣机、6个微波炉、35个手机、1台PS、7个CRT屏、6台电视等多个电器垃圾组成，这些都是我们日常生活中随时能见到，甚至是不可或缺的物品。有朝一日，WEEE Man可能会变成一个无法遏制的怪兽。




## 火星大盗

http://www.thorgaming.com/games/5395/mars-raider.html

虽说名字叫“火星大盗”，但你一旦玩起来就会发现和大盗基本没什么关系。红色的星球上一个小怪物坐在一辆车里，蹦蹦跳跳地躲避障碍物，没错，严格地说这是个竞速游戏。《火星大盗》的操作再简单不过，车子是自动前进的，你只要按空格跳跃，躲避迎面而来的障碍物就行了。车子始终处于匀加速状态，只要你不碰到障碍物，就会越来越快，当然，相应地障碍物也就越来越快地撞上来了。如果碰到障碍物，车的速度就会降下来。需要注意的是，车子跳跃的距离和车速有关，在车速较低的时候你只可能跳过一个障碍物，一个以上的连续障碍物在低速情况下是不可能躲开的，你只有通过最初躲避单个障碍使车速提高，才有可能越过后面的连续障碍。



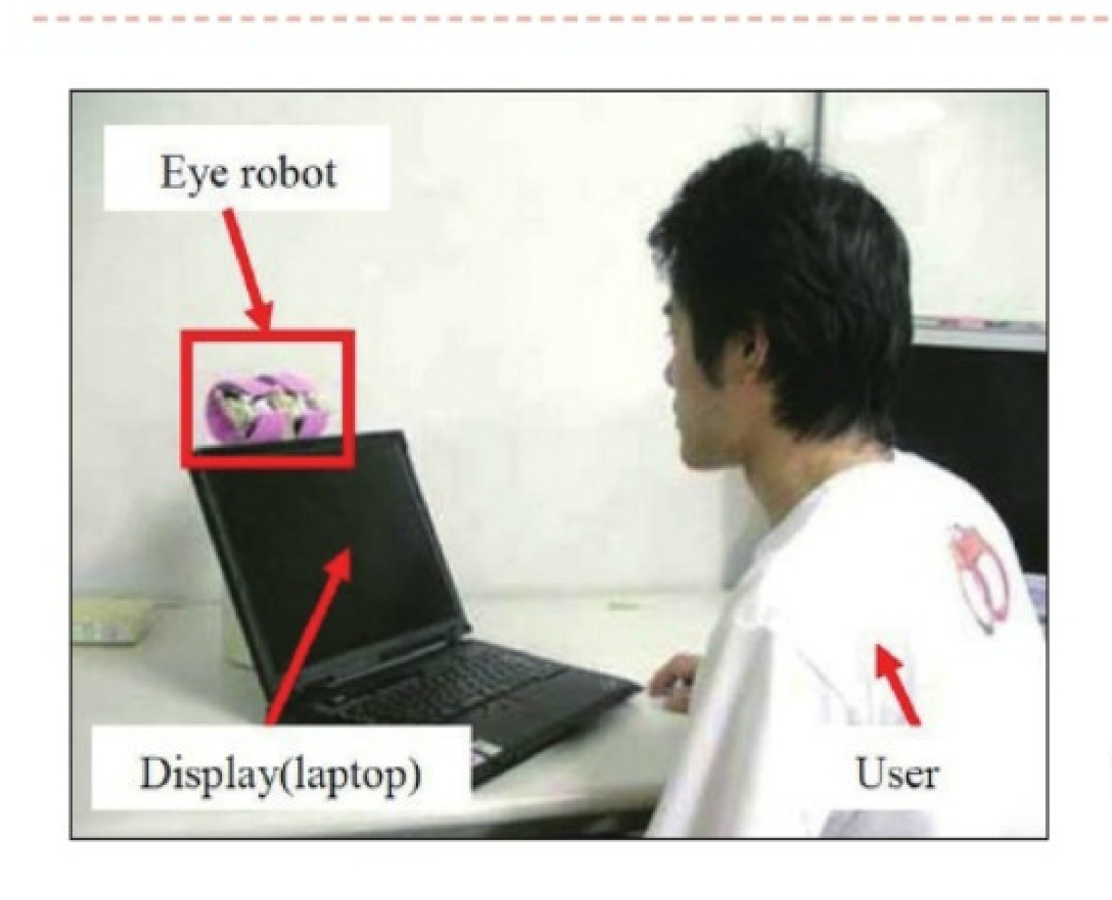
## ICube 3D虚拟现实系统

http://vimeo.com/4177769

就在若干年前，虚拟实境还只是出现在科幻电影里，如今科技的进步让原本的幻想变成了现实。这套来自IDEO实验室的EON Reality公司ICube 3D虚拟现实系统，向人们展示了虚拟实境的实现和普及已近在咫尺。这是一个基于3D眼镜+高清投影仪+及时CGI图片组成的虚拟显示系统。通过投影仪就能把四面幕墙变成3D场景，当人穿戴iCube特殊的眼镜至于其中时，便能根据眼镜定位你的视角点，从而调节场景的变化。在这个视频中，从摄影角度中，我们无法完全体会试验者当时的感受，不过从亦步亦趋的样子，我们可以知道那真是一种身临其境的感觉。





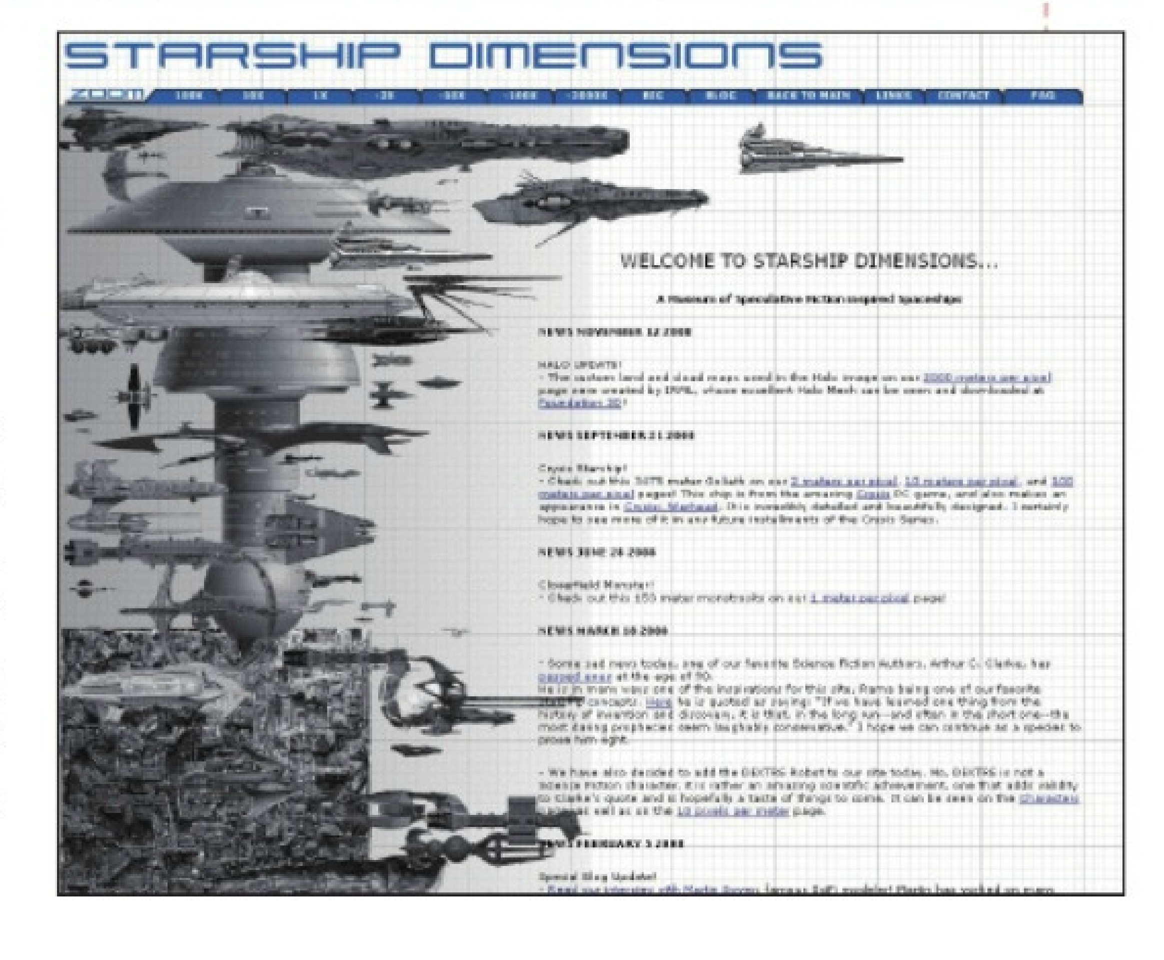

## 与机器人眼神交流

http://www.engadget.com/2009/04/17/yoichi-yamazakis-latest-bot-has-hungry-eyes-nothing-else/

“眼睛是人心灵的窗户”，这句话描绘出人类作为万物灵长的独特魅力。照理说，以现在的科技手段，机械物体是不应该拥有这种灵性的。不过，人类从未停止对机器人拥有感情的期待和想象，电影《机器人瓦力》就表现出机械拥有人性的样子。日本的机器人技术向来走在世界前列，来自东京工业大学Yoichi Yamazaki和同事正在开发的一种名为Eye Robot的机器人，就拥有眼神交流的能力。这个机器人看上去就像是摆放在显示器上的一个粉红色的装饰品，而它的神通在于通过眼神向人类传达一些信息，例如鼓励、渴望、愤怒等等。像人与人之间一样，它可以通过眼神传达类似愤怒、鼓励、爱慕、敬仰等等不同的情感。

## 太空堡垒有多大

http://www.merzo.net/



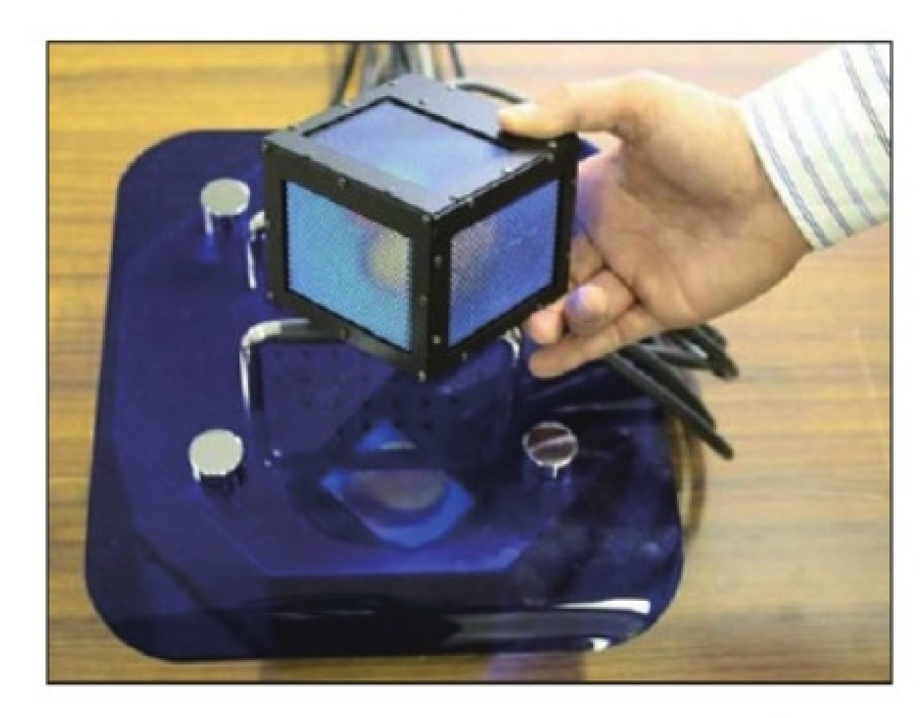

太空堡垒、宇宙飞船，这些想象中的事物似乎离我们一点也不遥远。对于年轻人来说，恐怕谁都能说得头头是道。不错，尽管纯属虚构，但那些经典的影视、文学作品早已深入人心，让人忘记它们从来不曾存在过。在不同的故事里，宇宙船的形态、体积、工作原理等都不尽相同。现在，有一个大宅把各个作品中的飞船收集到一起做了一次比较。一个署名Jeff Russell的大宅建立了Merzo网站，这个网站专门收集比较有名的科幻作品中的飞船，按照作品设定的数据，在网站上比较各类太空飞船的大小。他收集的作品包括星球大战、星际旅行、巴比伦5号、Halo、Macross等等。这个网站做得很严谨，比例尺从每像素等于1厘米一直放大到每像素等于2000米。宇宙飞船、星际战舰，虽然这些都对我们的现实生活没有直接的帮助，但却又令人流连忘返，这大概就是无用之用吧。

## 太空战机出售

http://www.boingboing.net/2009/04/17/battlestar-galactica-2.html

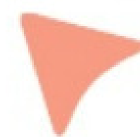
都说现在全球闹经济危机，大家消费都谨慎了，不盲目了，但看到这则拍卖太空战机的消息，我确定，消费者永远都是盲目的，不然也不称之为消费者了。这是NBC和Universal公司准备把曾经参与拍摄科幻剧《太空堡垒卡拉狄加》（Battlestar Galactica）的战斗机Raptor以及服装道具等以拍卖的方式出售。目前，这些物品已经在eBay上架，并被拍到了近3万美元，不过显然离卖家要求的最低价还有相当大的差距。我一直在想，假如我有钱买下这东西，然后呢？把它放在自家院子里淋雨？还是装上一个三蹦子发动机去拉私活？不论哪种似乎都不太现实。





## gCubik 3D显示器

http://gigazine.net/index.php?/news/comments/20090415_nict_3dcube/

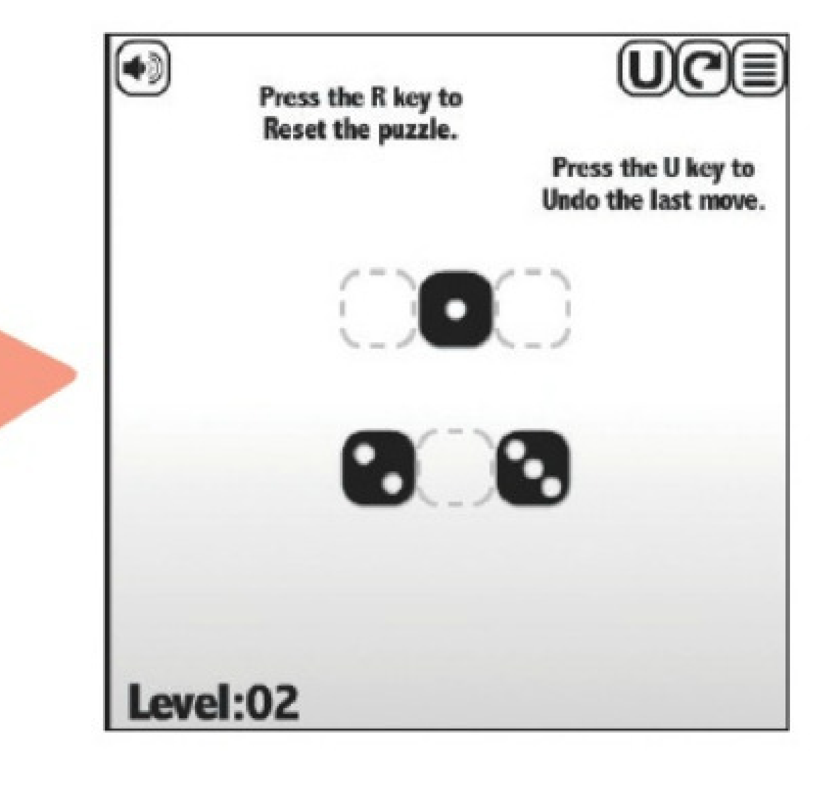


视觉作为我们的第一感官，一直以来都在寻求不断的刺激，这也是导致显示技术突飞猛进的主要原因。日前，NICT研究机构开发了一个立方体型3D显示器gCubik，人们可以在这个边长10cm的方形箱子中用肉眼观察到立体图像。这个箱子从360度观看均能得到立体图像，表面采用触摸屏，传感器和扬声器可根据姿势和加速度自动调整，就像实际触摸物体一样有一流的互动性。据说这个与到目前为止的其他系统相比，亮度提高3倍，分辨率提高1.4倍，一般的3D显示器不易控制的问题得到解决，小型化也很成功，据说可以制造出实际手持大小10cm左右的四方形立体图像！

## 拖骰子

http://jandan.net/2009/04/17/endice.html

骰子有很多种玩法，这个拖骰子小游戏差不多是最健康益智的一种。游戏的规则很简单，拖动骰子到虚线框，每走一步骰子的点数就少一个，以全部骰子没有点数而且刚好都在虚线框里为过关条件。规则简单并不代表过程就容易，这个游戏考验的是认得计算能力。有一个小窍门，也可以说是关键，可以用有点数的骰子推动已经没点数的骰子。这个窍门可以帮助你度过一些看似无解的关卡，不过这个规则也导致了运算量的加大。总之，平时就不爱算数，或者做事丢三落四的人，就不要受这个游戏的折磨了。






## 人体积木

http://jandan.net/2009/04/01/building-block.html

喜欢叠积木的朋友有福了，最近流行的人体积木绝对考验你的堆叠技巧。游戏时，将鼠标移到顶部，可以看到一个人的影子，再点一下，获得一个人。在人上按住鼠标，拎起一个人，注意抓住不同地方是有区别的，这就要考你的物理知识了。不要甩太大力，甩出屏幕可是找不回来的。记住！有且只有20个人，要有效利用。这些人体积木是可以在放置完后调整位置的，当你确定积木摆好后，就按右下角的Judge按钮即可记分。



# 免费的午餐
## ——免费杀毒软件横向评测

■策划 本刊编辑部
■执笔 晶合实验室 Mu
贵州 逍遥

关键字：免费杀毒软件横向评测

当前木马病毒泛滥，黑客入侵攻击事件频发，一款好的杀毒软件是系统保护必不可少的防线。不过国内的很多电脑用户对于“正版”的态度似乎还是很淡漠，往往从网上搜索各种破解版序列号之类的。其实正版杀毒软件同样有免费的，免费不一定要走灰色道路，免费也不一定就没有好货，甚至许多免费杀毒软件功能更强更贴心。下面我们为大家精心挑选了几款免费的杀毒软件，进行了详细的功能评测对比。

## 一、免费午餐选择——参评软件

首先，需要申明一点的是，网上有许多形形色色的所谓免费杀毒软件，比如某某杀毒专家、某某病毒克星之类的，这些免费的货色正是应了“便宜没好货”的老话，功能都是很山寨的。我们在这里所挑选参与评测的，可全都是功能强大可媲美正版收费杀毒软件的产品，免费是入选的必要条件，功能强大查杀率高更是必需的。

| 软件 | 简称 | 主页 |
|---|---|---|
| AVG Anti-Virus Free Edition 8.5 | AVG | http://free.avg.com |
| Avast!4 Home Edition | Avast!4 | http://www.avast.com |
| Avira AntiVir Personal-Free Antivirus 9.0.0.386 | Avira | http://www.free-av.com |
| Dr.Web CureIT! | Dr.Web | www.drweb.com.cn |
| 360杀毒标准版 v1.0Beta | 360杀毒 | http://sd.360.cn |
| 墨者安全专家 v3.7.2.9 | 墨者 | http://www.mozhe.com |

特别说明一下的是，在参测的免费杀毒软件中，Avast!4 Home Edition在使用前需要先注册（http://www.avast.com/cns/home-registration.php），如果不注册，安装后程序只能在试用模式运作60天。不过注册是完全免费的，而且过程非常简单，只需要花几分钟的时间就可完成。

360杀毒也需要进行注册（http://sd.360.cn/trial.html），以获得一个激活码，同样激活的过程也是完全免费的。

### 关于“免费”的定义

基本上所有的正版收费杀毒软件都提供了免费试用版本，功能与收费软件一样，可正常提供保护和自动更新，但只能免费使用30天、60天不等。因此，本文所指的“免费”需要特别定义一下，这里的免费是指可长时间免费使用的软件。当然，即使是正版收费杀毒软件也是有使用限期的，这里所指的免费软件要求可免费使用的期限最少在一年以上。

# 二、没事多扫扫——扫描功能测试

通常杀毒软件有两大病毒查杀功能，一是手工扫描，一是自动监控。时常对系统进行病毒扫描检测，是保护系统不受病毒侵害的日常工作。在扫描时常常根据需要对整个系统进行全面或指定路径的扫描，也可能要忽略一些指定的文件类型、设置扫描进程优先级等。虽然免费的杀毒软件不用花钱，但用户依然不会降低自己的要求，免费杀毒软件是否提供了方便灵活和全面的扫描功能设置，是很重要的评测点。

下面我们先来看看各款杀毒软件的扫描功能，这里暂不测试病毒扫描能力，仅测试软件所提供的快速扫描选项和功能设置是否全面和方便。

| 软件名称 | AVG | Avast!4 | Avira | Dr.Web | 360杀毒 | 墨者 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 引导区快速扫描 | × | × | √ | × | × | × |
| 内存快速扫描 | × | × | √ | × | √ | × |
| 硬盘快速扫描 | √ | √ | √ | × | √ | × |
| 移动设备快速扫描 | × | √ | √ | × | √ | × |
| 系统目录快速扫描 | × | × | √ | × | √ | × |
| 我的文档快速扫描 | × | × | √ | × | √ | × |
| Cookies扫描 | √ | × | × | × | √ | × |
| 注册表扫描 | × | × | × | × | √ | √ |
| Rootkit扫描 | √ | × | √ | × | √ | × |
| 扫描后自动关机 | √ | × | × | × | √ | √ |
| 计划任务扫描 | √ | × | √ | × | √ | √ |
| 开机扫描 | √ | √ | √ | × | √ | × |
| 特色功能 | × | × | 创建扫描快捷方式 | × | 自定义快速扫描项目 | × |

**点评：**

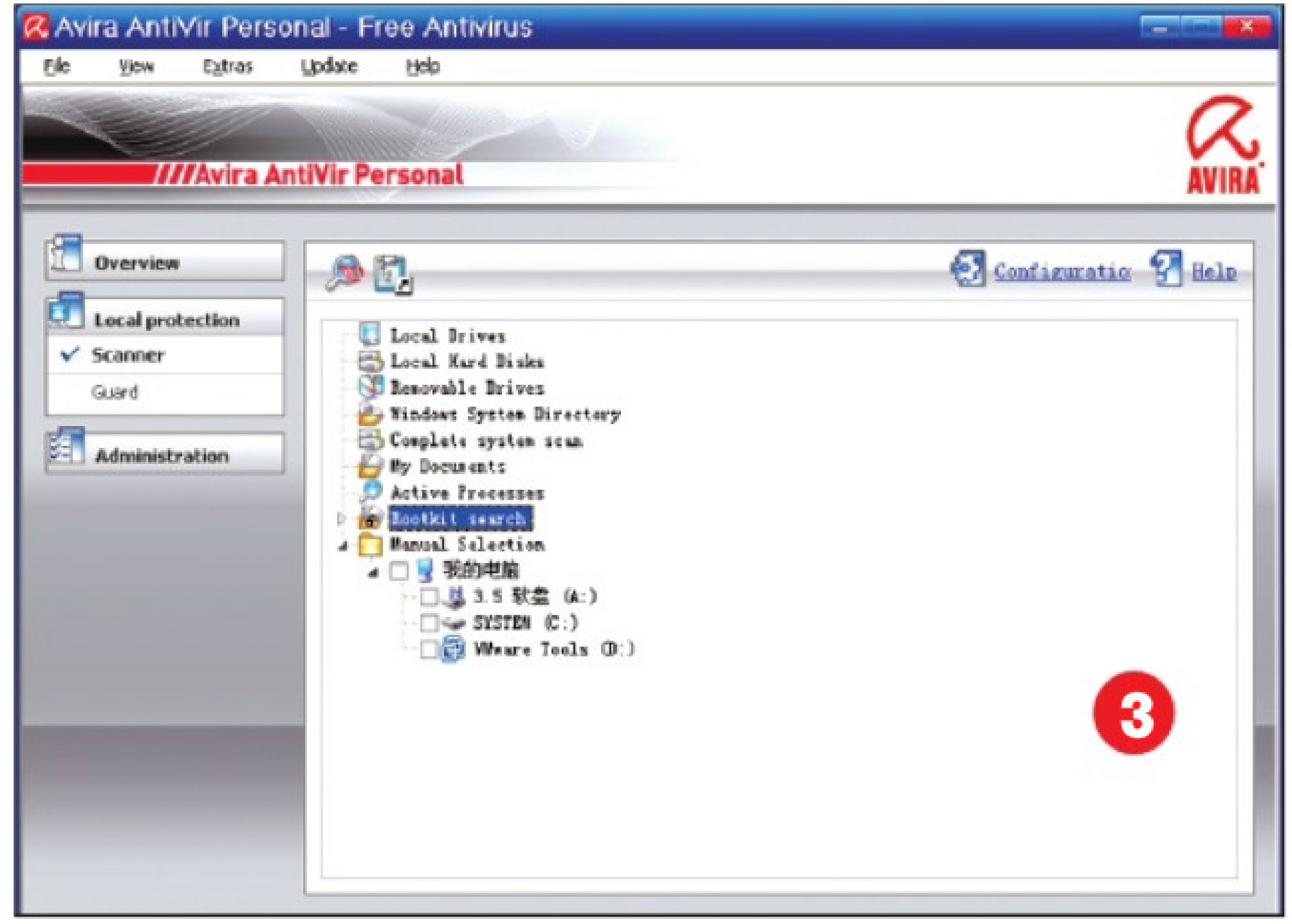
AVG界面中可供直接点击进行的快速扫描项目比较少，看起来扫描界面比较简洁（图1），但可供选择的设置项还是非常多的，扫描设置也比较灵活。比较特别的是，在AVG中提供了Cookies扫描功能，可扫描某些恶意网站所产生的有害Cookies信息。




Avast!4在界面上未直接提供内存、引导区、系统目录等快速扫描选项按钮，也未提供文件过滤等相应的设置选项。不过在建立一个新的扫描任务时，提供了“快速”“标准”和“彻底”三种扫描方式（图2），选择不同的扫描方式，会自动设置相应的选项进行扫描。另外，虽然Avast!4具备启发式扫描功能，但软件并未提供相应的设置选项。

Avira的扫描界面中没有提供单独的引导区快速扫描功能，需要在“Extras”菜单中选择“Boot Record Scan”命令进行扫描。在自定义扫描中，Avira只提供了指定磁盘分区盘符扫描，不能直接指定扫描某个文件夹。如果要扫描某个指定的文件夹路径，可在资源管理器中通过右键菜单“Scan Selected Files with Avira”命令进行。比较有特色的是，在Avira的扫描界面中，点击右键可选择为指定的扫描目标创建一个扫描快捷方式，以后直接在桌面上双击快捷方式，就可快速扫描预先设定的目标。另外，在Avira中提供了一个特殊的Rootkit扫描功能（图3），可扫描一些利用系统内核进行隐藏伪装的Rootkit木马病毒，这在反病毒木马中是非常实用的。

Dr.Web只提供了快速扫描、完全扫描和自定义扫描三种扫描模式（图4），扫描设置也很简单，看起来似乎是一个专注于查杀的反病毒工具。






360杀毒的快速扫描项很简单，只分了“深度系统扫描”“全面系统扫描”及“扫描我的文档与桌面”，用户可快速的按需选择扫描项目（图5）。如果用户要扫描指定的路径，或移动设备等，可点击“设置”→“反病毒”→“扫描”→“其他任务”→“内容目录扫描”，这样就可新建自定义扫描任务了。360杀毒提供了特别的注册表扫描功能，可扫描注册表中危险有害的键值，这是其他杀毒软件都不具备的。




墨者内置的病毒扫描工具是趋势科技杀毒专家（Trend Micro），在界面的快速扫描中只提供了完全系统扫描和定制扫描两种方式（图6），要扫描指定路径需要进行定制。在扫描功能设置项中，也提供了Cookies检测功能，可扫描清除有害的Cookies信息。

## 三、阻病毒于门外——实时监控功能测试

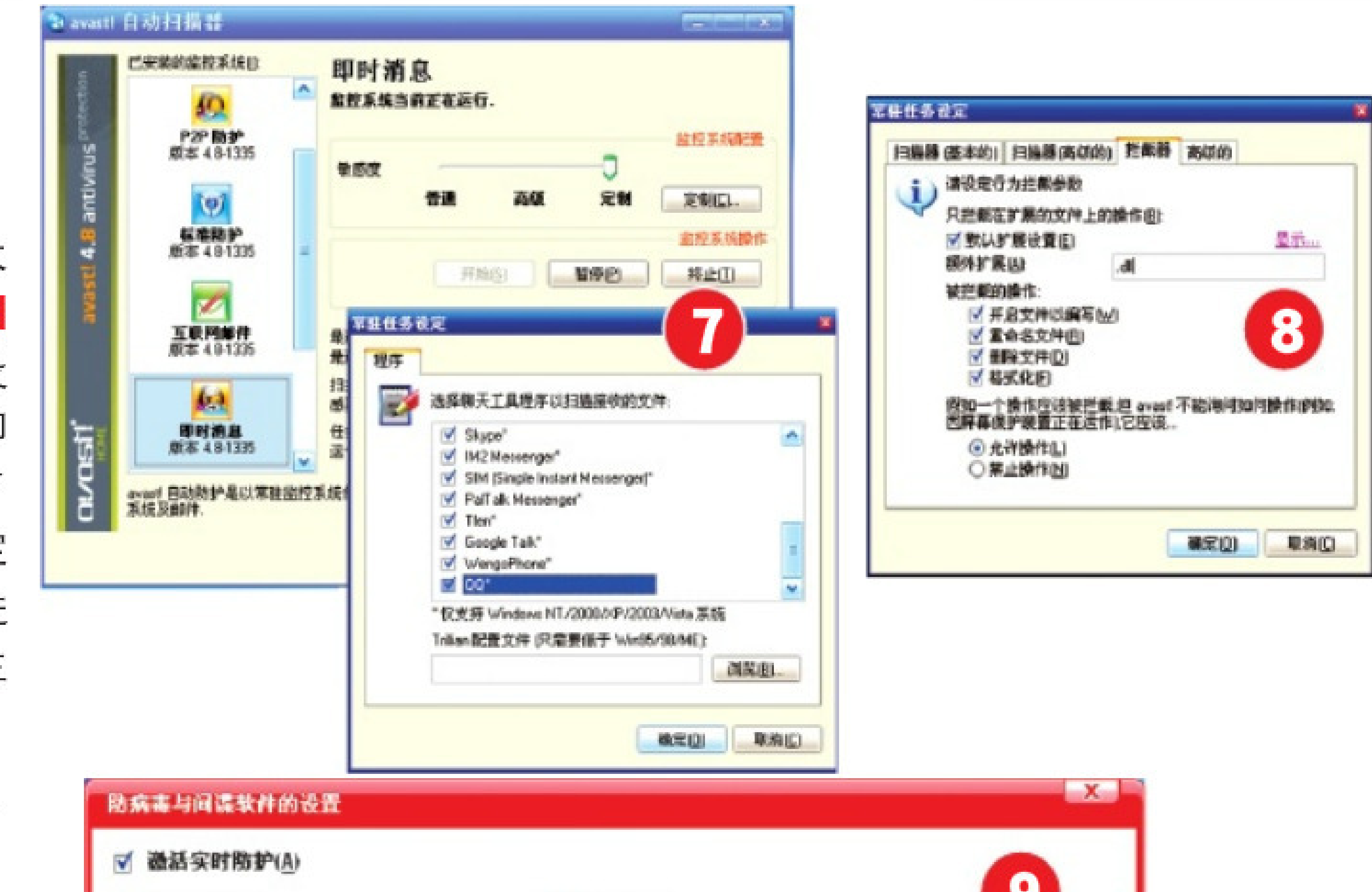
手工扫描病毒是在病毒文件进入系统之后才进行的，要阻病毒于系统门外，必须开启病毒实时监控功能，在病毒文件进入系统或执行之前，及时的斩断黑手。

| 软件名称 | AVG | Avast! 4 | Avira | Dr.Web | 360杀毒 | 墨者 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 文件监控 | √ | √ | √ | × | √ | √ |
| 网页监控 | √ | √ | √ | × | √ | √ |
| Email监控 | √ | √ | × | × | √ | √ |
| IM监控 | × | √ | × | × | × | √ |
| 监控病毒处理方式 | 修复、移除、隔离、忽略 | 重命名/移动、删除、修复、隔离、忽略 | 隔离、删除、重命名、禁止访问、忽略 | × | 删除、隔离、禁止访问、忽略 | 清除、隔离、锁定、删除 |
| 特色功能 | × | 拦截器 | × | × | × | × |

**点评：**

Dr.Web免费版只是一个纯病毒扫描查杀工具，完全未提供任何监控功能，因此各测试项目为空。

Avast!4的实时监控功能十分强大，拥有七大防护模块，而且可方便的定制各防护模块等级（图7）。例如，其中的IM即时消息监控，可方便地设置监控Skype、QQ、MSN等几乎所有常见的IM聊天工具。特别是在标准防护实时监控中提供了一个非常有特色的“拦截器”功能（图8），可定制在对指定类型文件进行删除或重命名操作时，进行拦截防护。这个拦截器功能有些类似于HIPS主动防御功能的FD文件防御功能。




AVG和Avira提供的实时监控功能比较少，各种防护还是主要通过文件监控来实现，因此用户无法根据需要进行网页监控流量等详细的个性化设置。360杀毒的实时监控也还是很全面的，只是设置项略少了一些，不够直观方便。

墨者集成的趋势科技杀毒专家也提供了全面的监控功能，特别是在E-mail邮件监控上，提供客户端、Web邮件等各种方式的保护（图9）。

通过测试表结果，可看出Avast!4的实时监控功能是最为强大和全面的。尤其是在Avast!4中提供的监控功能对不同国家的用户兼容性都比较好，例如其中的IM监控针对不同国家用户常用的IM软件都提供了相应的支持，这是许多收费的杀毒软件都不及的。在本轮测试中，Avast!4远远领先于其他各款杀毒软件。

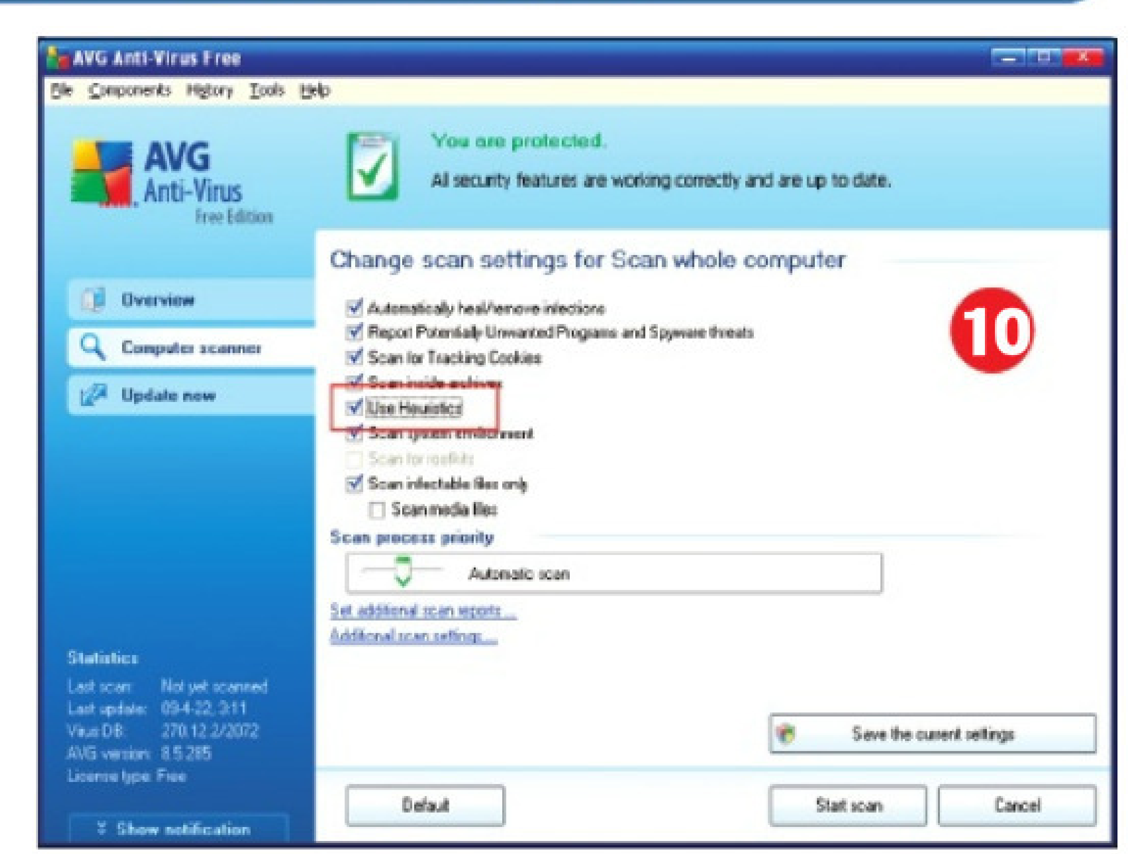


# 四、一俊遮百丑——病毒查杀能力测试

病毒查杀能力是测试中最重要的一环，对许多用户来说，杀毒软件的杀毒能力强与弱，就足以决定是否选择这款杀毒软件。

## 1.病毒样本的选择

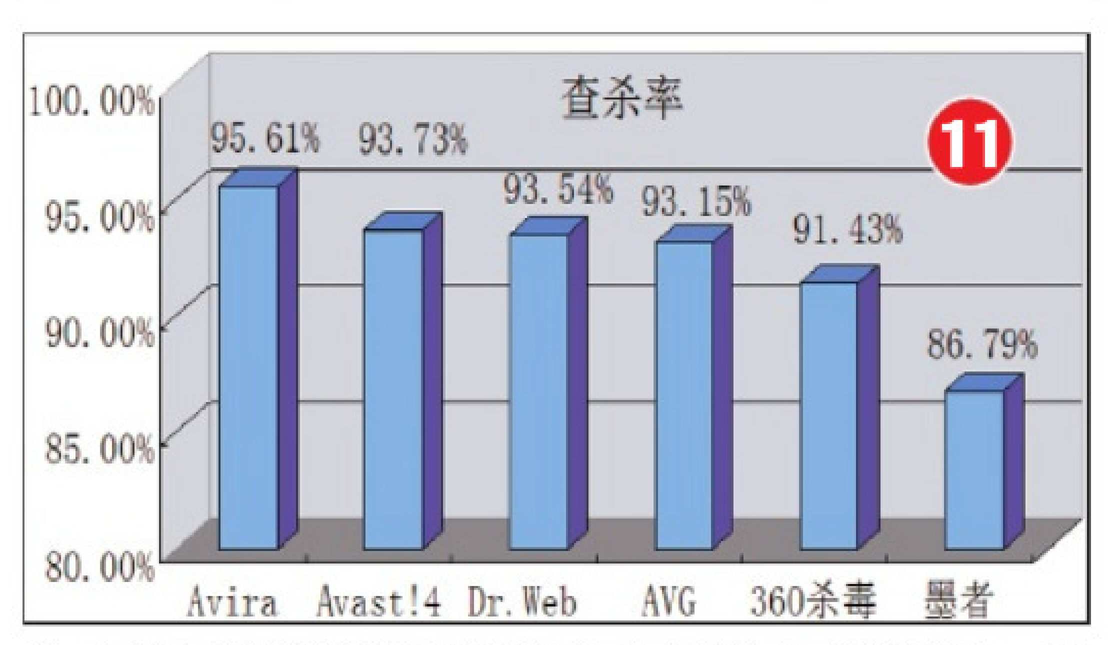
为测试杀毒软件的病毒查杀能力，我们从安全论坛卡饭（bbs.kafan.cn）及Avpclub（www.avpclub.ddns.info/discuz）上下载了最近两个月内的30余个病毒测试包，共计5785个病毒文件进行测试。在这些病毒中有未加壳的病毒，也有各种加壳、加花，及做过免杀处理的病毒，由于样本数量比较多，对杀毒软件的综合扫描查杀功能测试是比较全面的，因此我们这里不再专门针对各款杀毒软件进行查壳测试。




## 2.查杀能力测试方法

在病毒查杀功能测试中，采用以往的测试方法，使用各款杀毒软件对所有病毒样本进行扫描，直至杀毒软件不再报毒为止。记录病毒样本中的剩余文件数，与病毒样本总数之差即为该款杀毒软件实际扫描查杀到的实际病毒数目。

另外，在测试病毒查杀功能时，我们开启了各款杀毒软件的“启发式扫描”（Heuristics）功能**（图10）**，用以增强对病毒变种和未知病毒的查杀能力。




注:本次评测使用的病毒库样本不同于4月下刊的样本，不适于进行纵向对比。

## 3.查杀结果统计与点评

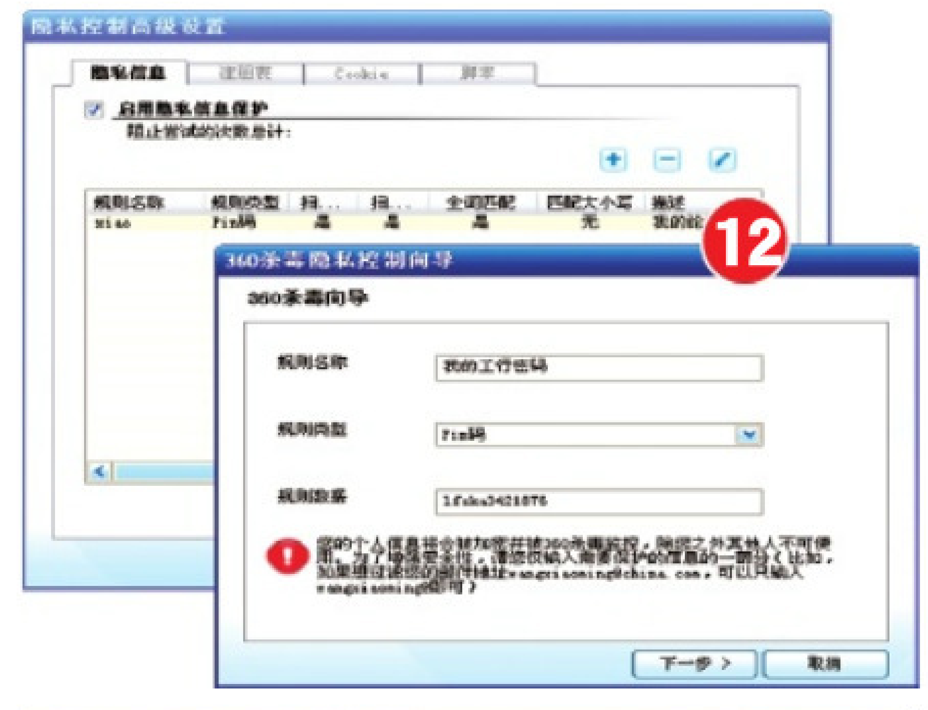
| 软件名称 | AVG | Avast!4 | Avira | Dr.Web | 360杀毒 | 墨者 | 样本总数 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 查杀数目 | 5389 | 5422 | 5531 | 5411 | 5289 | 5021 | 5785 |
| 查杀率 | 93.15% | 93.73% | 95.61% | 93.54% | 91.43% | 86.79% | 100% |

在病毒查杀能力测试中**（图11）**，Avira领先于其他几款杀毒软件，墨者的查杀率略低一些，其他几款杀毒软件的查杀率相差不大。总体来说，这几款免费杀毒软件采用的病毒查杀引擎核心与正版杀毒软件完全相同，又能随时更新病毒库，因此病毒查杀效果都还是很不错的，甚至比一些收费杀毒软件还要强。

# 五、免费的防护要缩水？——网络控制功能测试

虽说对网络的安全防护有防火墙来完成，不过一款功能全面的防病毒软件也往往会提供相应的网络防护功能，对防火墙墙进行有针对性的加强补充。参与测试的几款杀毒软件虽然是免费的，但功能并不缩水，有的也相应提供了网络防护模块。

| 软件名称 | AVG | Avast!4 | Avira | Dr.Web | 360杀毒 | 墨者安全专家 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 网络入侵攻击防护 | × | √ | × | × | × | × |
| P2P防护 | × | √ | × | × | √ | × |
| IP规则 | × | × | × | × | × | × |
| 程序网络权限控制 | × | × | × | × | × | × |
| 隐私控制 | × | × | × | × | √ | × |
| 反钓鱼欺骗 | × | × | × | × | √ | × |
| Cookie监控 | × | × | × | × | √ | × |
| 脚本监控功能 | × | × | × | × | √ | × |

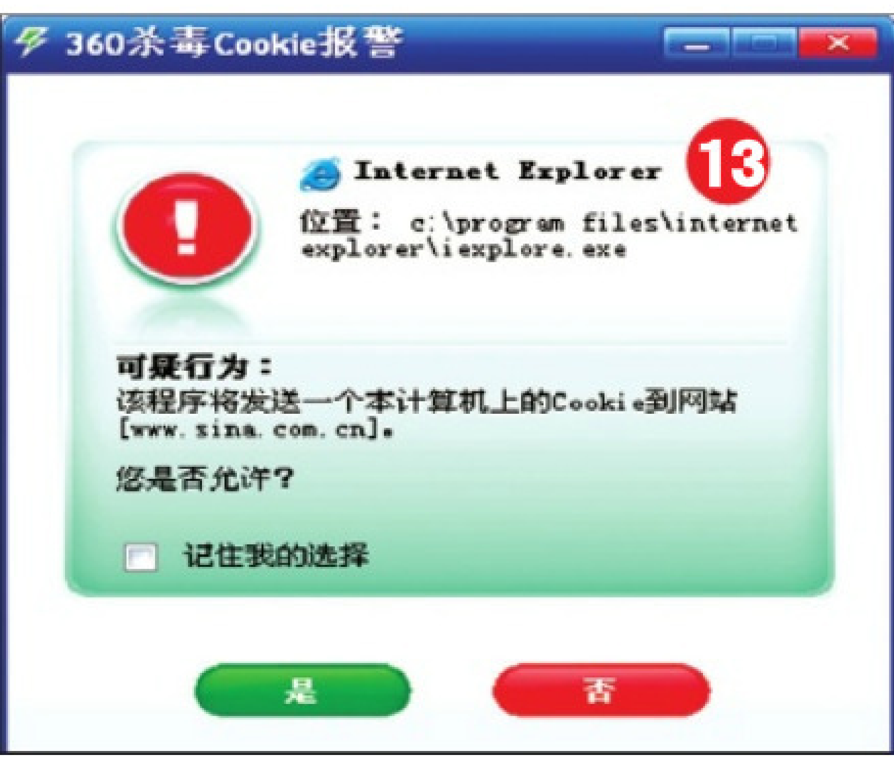



**点评：**

Avast!4提供的网络防护功能比较全面，可有效阻止网络远程入侵攻击，其中P2P防护可对各种P2P软件在连接时预防攻击威胁。

360杀毒安装完毕，会自动在IE浏览器上添加“360杀毒反钓鱼”浏览器插件，防范假冒网站的网络钓鱼攻击。另外，在360杀毒中集成了隐私控制，可帮用户拦截用户需要保护的一些密码字串**（图12）**，通过拦截在邮件或网页个人信息的泄露，来降低身份密码信息被窃取的风险。

在360杀毒中还提供了Cookie信息监控功能，这在防范恶意网站窃取用户Cookies信息时非常有用**（图13）**。脚本监控功能，则可防止恶意网页上的脚本攻击，利用脚本监控功能还可屏幕一些广告脚本，让网页浏览时更加干净快速。



在墨者中有一个“防火墙”的选项，不过这个功能仅仅是用于监视和控制Windows系统内置的防火墙是否开启，并不具备独立的网络控制功能。

在几款免费杀毒软件中，只有Avast!4和360杀毒提供了部分网络控制功能。总体看来，所有的免费杀毒软件都未集成全面的网络防护功能，最基本的IP规则、程序网络控制等网络防火墙功能都未提供，这不能不说是免费杀毒软件的缺憾。

## 六、装了杀软能否像裸奔——资源占用测试

许多用户之所以喜欢裸奔上网，就是因为许多杀毒软件太占资源，搞得系统非常慢。免费杀毒软件的功能也许不俗，但如果占用太多的资源，那么很可能也会躲不过被弃而不用的命运。

| 软件名称 | | AVG | Avast!4 | Avira | Dr.Web | 360杀毒 | 墨者 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 空闲状态 | CPU占用 | 4% | 2% | 2% | — | 3% | 6% |
| | 内存占用（k） | 157 588 | 95 452 | 63 612 | — | 119 012 | 94550 |
| 开10个网页 | CPU占用 | 51% | 27% | 23% | — | 33% | 40% |
| | 内存占用（k） | 195 185 | 117 238 | 74 556 | — | 111 222 | 173723 |
| 病毒查杀状态 | CPU占用 | 78% | 70% | 67% | 75% | 76% | 84% |
| | 内存占用（k） | 197 144 | 153 366 | 116 719 | 43 801 | 138 552 | 131196 |

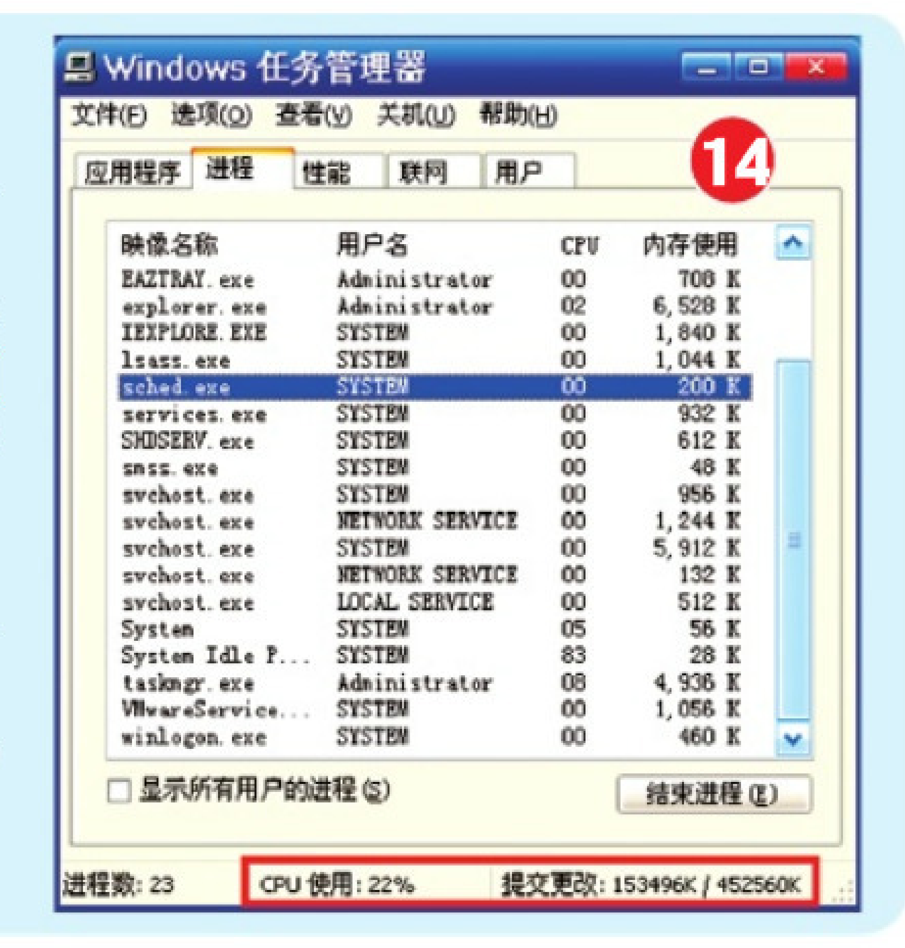
### “增量计算法”统计杀毒软件资源占用

需要特别指出的是本次测试的资源占用统计方法，为了避免杀毒软件资源占用测试误区，我们采用的是“系统资源增量计算法”。

以测试正常状态下的资源占用为例，首先，将系统用Ghost恢复到纯净状态，打开任务管理器并让系统空闲5分钟，查看内存与CPU占用（图14）。然后安装各款杀毒软件，并升级到最新的病毒库，打开任务管理器，然后空闲电脑10分钟，查看资源占用情况。

然后用安装后的CPU或内存占用量，减去未安装前的CPU或内存占用量，可得到杀毒软件执行后所增加的系统资源，这就是空闲状态下杀毒软件的真实资源占用数据。

同样的，在测试网页打开和病毒扫描时的资源占用时，也是用统计的系统资源增量来确定真实资源占用的。




**点评：**

在上面的数据统计表中，可看到在纯净系统空闲及开10个网页状态下，记录的CPU占用和内存占用量并不相同，与测试记录数据时系统状态有关。因为使用的是增量计算法，取的是两种状态下的数据之差，所以这并不影响最终得出的资源占用结果统计。

由于Dr.Web未提供监控防护功能，因此该款杀毒软件仅进行了查杀时的资源占用测试。另外，墨者在未开启内置的趋势反病毒时，所占用的资源是非常低的，而开启了趋势模板后，占用资源则比较高，因此在空闲及网页监控状态下分别给出了两组测试数据。

在统计列表中，AVG占用的资源是最多的，如果打开任务管理器查看AVG的进程，可发现AVG的进程数多达7个，再加上一些未显示的服务资源占用，因此其所耗的资源是比较大的。

Dr.Web虽未提供监控保护功能，不过在进行单纯的病毒查杀时，其所占用的资源是最少的。在几款免费杀毒软件中，能进行实时监控保护同时又最省资源的莫过于Avira，再加上它优秀的病毒查杀率，实时在非常好的病毒防护选择。

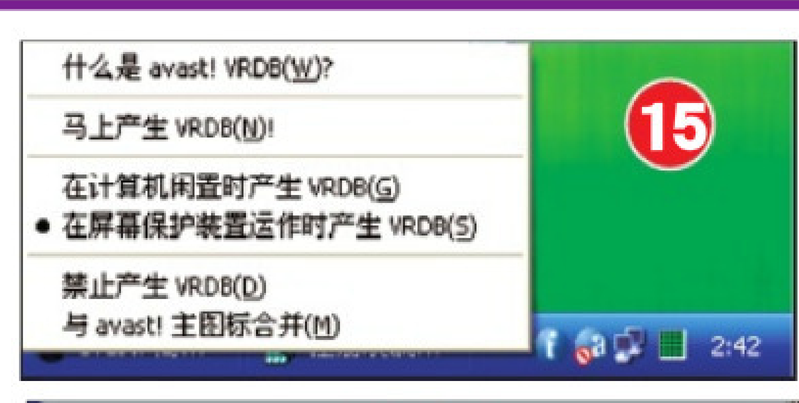
## 七、个性就是亮点——其他特色安全保护功能

除了指定的测试项目外，各款杀毒软件都有自己的一些特色安全保护功能，这些功能在很多时候可有效增加软件的吸引力和实用度，为软件增色不少。

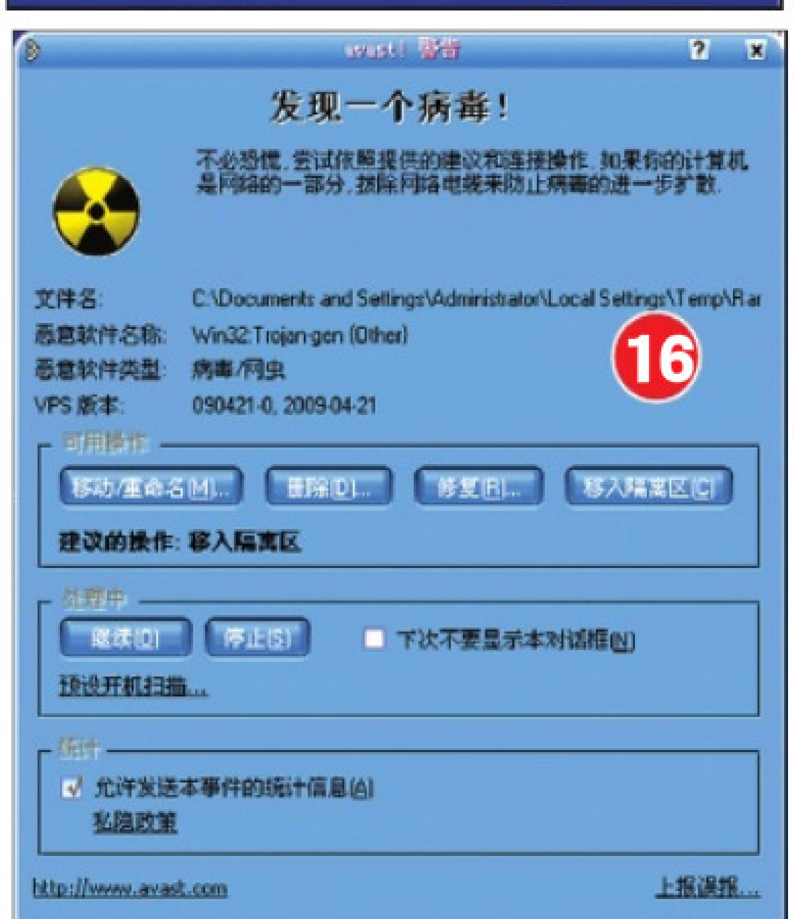
| 软件名称 | 特色功能 |
|---|---|
| Avast!4 | VRDB数据库备份；换肤功能；病毒库查找 |
| Avira | 海量病毒库查询工具 |
| Dr.Web | 与其他杀毒软件共享，绿色无需安装 |
| 360杀毒 | 系统信息诊断修复；游戏模式； |
| 墨者 | 革离术智能HIPS功能；系统安全状态评估；系统漏洞扫描修复；隐私安全清除；病毒手工查杀；U盘免疫； |

**点评：**

在执行Avast!4后，在系统托盘区处会出现两个蓝色的小球，其中一个是实时监控图标，另一个则是特色功能“病毒复原数据库（VRDB）”的图标（图15）。病毒修复数据库备份会在系统空闲时对本地文件进行整理与备份，以防当系统万一被病毒感染而文件受损时进行修复。在Avast!4检测到病毒文件后的处理对话框中，与其他软件不同，有一个特殊的“修复”功能（图16），可修复被病毒感染的文件，此操作就是建立在VRDB基础之上的。




15




16

Avast!4的界面非常酷，有精致的菜单显示的动画效果，还提供了换肤功能，是一款时尚漂亮的杀毒软件。另外Avast!4还有一项十分有用的功能“病毒库查找”（图17），输入要查找的病毒名称就可搜索到相关的信息，如病毒的文件形态、是否出现注入内存等，十分的实用。

在Avira中提供了一个十分实用的海量病毒库查询工具（图18），只需要输入几个英文字母，就可在下面的内容框中看到与其同名的病毒名。当杀毒软件检测到某个病毒时，想看看这个病毒究竟是会盗号还是破坏系统，只需用这个查询工具查看病毒名称，再上Google搜索病毒的相关详细信息。

360杀毒中提供了详细的系统信息诊断修复选项，包括注册表项目启动、未知DLL、文件关联、脚本和服务等，可让用户揪出深藏的木马并方便的修复系统（图19）。在玩全屏游戏时，为了避免杀毒软件弹出对话框的干扰，360杀毒为用户准备了个方便的“游戏模式”。在该模式下360杀毒将会关闭所有的警报窗口，只需在系统托盘360杀毒图标右键菜单中选择“开启游戏模式”就可了。




17




18



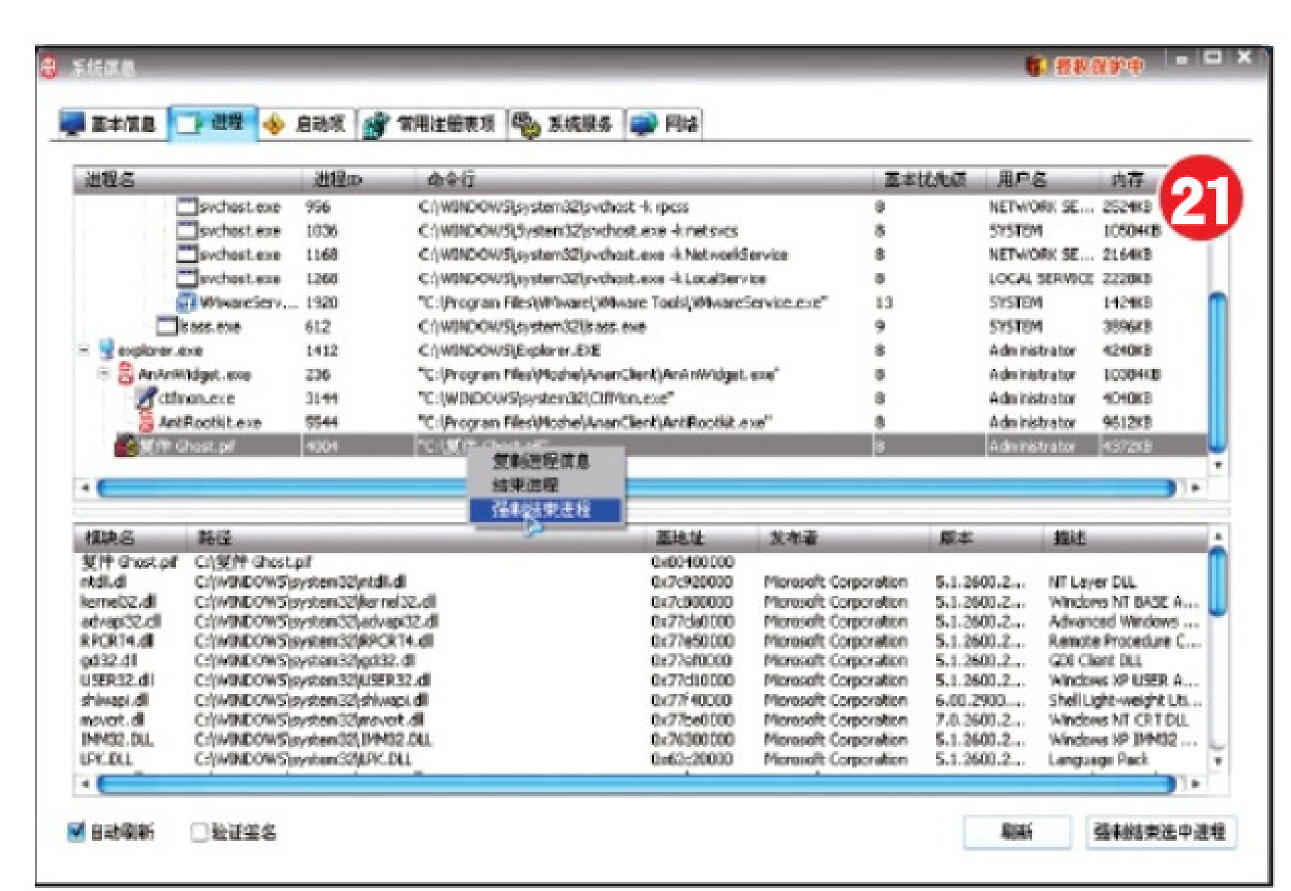
19

前面提到墨者是一款智能的HIPS软件，比起内置的趋势杀毒所带的HIPS功能来说，墨者的HIPS更加简单易用。墨者的安全保护重点放在了主动防御技术上，除了具备主动防御的特征码分析、病毒隔离技术的带毒资源隔离外，特别是创新了“革离术”（图20），对关键资源进行控制的权限管理。例如对注册表、文件、目录、NTFS和FAT32磁盘权限的权限智能分析和控制，系统底层驱动、系统钩子安装的监控，启动项的加载及其他系统资源的监控和防护等。

此外，墨者还提供了许多有特色的系统保护功能，例如系统安全状态评估、系统漏洞扫描修复，及隐私清除功能，特别是其所带的进程管理功能，可让有经验的用户方便的检测系统启动项目、IE插件、服务、驱动等，进行手工查杀病毒操作（图21）。




20



21

如果杀毒软件可共存也可算作一个特色的话，那么Dr.Web的这个亮点还是很闪光的。它是绿色的无需安装，不与任何杀毒软件冲突，如果对系统中仅安装了一款杀毒软件不放心，再用绿色的Dr.Web扫描检测一下病毒也是不错的。

# 八、总评与推荐

从评测可以看出，免费杀毒软件在杀毒率上表现不错，与收费软件相比也不遑多让，毕竟查杀病毒的技术已经经过多年发展开始停滞，收费软件在技术上不会有很大优势，此外不少免费杀毒软件直接采用了收费软件的技术，例如墨者采用了趋势的技术，而AVG本就是收费软件AVG Anti-Virus的精简免费版，所以查杀效果并不差。但另一方面，免费杀毒软件在安全功能设置上普遍比较简单，相对收费软件来说实在太少，网络监控和网络防御功能都不完善，这可能是因为免费软件并没有通过软件发布盈利，因此缺少争取用户的紧迫性，或者是因为开发资金不足等原因造成。当然例外的是AVG这类收费软件的免费版，如果免费版功能都齐备了，收费版盈利便会减少，因此功能简单也是可以理解的。当然，如果用户只需要使用杀毒功能，免费杀毒软件完全可以胜任。

经过全面的测试对比，相信大家对各款免费杀毒软件的优缺点都非常清楚了。测试的结果并不能结出单独的一款最好的杀毒软件，最好的定义在不同用户的眼中都是不同的。某一款杀毒软件的缺点，在某些人眼中也许会被视作优点，而优点也可能被认为是缺点。也许真的没有最好，只有最适用吧？

**结合上面的测试结果，根据不同用户的需要，给出一个比较合理的免费杀毒软件选择方案：**




### 追求高监控高查杀率的用户 Avira AntiVir

对于追求高查杀率和绝对病毒防护的用户，Avira绝对是最佳的选择。在几款免费的病毒查杀软件中，Avira的查杀率是最高的，同时它的资源占用又最低，完全可将病毒死死挡在门外。当然Avira在网络防护方面比较弱，不过网络防火墙对个人用户来说意义有限，而且现在免费的防火墙非常多了，选择一款高效安全的防火墙与Avira搭配并不是什么难事。




### 喜欢下载和尝鲜的用户 墨者安全专家

对于一些喜欢在网上乱逛，下载各种游戏或软件尝鲜的用户，被动的查杀病毒或实时监控对安全保护来说就有些力不从心了。网上各种资源中未知的病毒威胁太多，新兴的HIPS主动防御功能是防范未知病毒的不二选择。墨者的HIPS主动防御功能非常智能，再加上内置趋势杀毒的病毒查杀和手工HIPS辅助，足以让这类用户在网上横行无虑了。




### 只想找个安全辅助的用户 Dr.Web

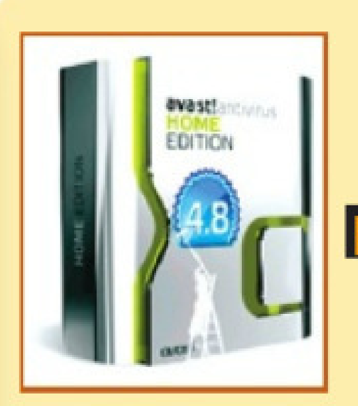
有的用户系统中已安装有一款杀毒软件或安全防护软件，只是对系统安全还不够放心，想找一款免费杀毒软件作为辅助，那么绿色的Dr.Web是最好的选择。无需进行安装，也不会与其他安全软件造成冲突，将它作为一款辅助杀毒工具是最合适不过的了。Dr.Web与Avast!4也是国外软件中仅有的两款具有中文界面的产品。

**其他软件总评：**




### AVG Anti-Virus Free Edition

AVG的各项功能还算齐全，查杀率也让人满意。不过总体来说并无亮点，如果某些用户认为免费杀毒软件不可靠，那么这款收费软件的免费版本可以让你免费享受收费软件的病毒库更新服务，这样便没有心理上的不信任了。




### Avast!4 Home Edition

这款软件也可以算是名声在外了，而实际测试结果查杀率名列第二，也算是名副其实。而且监控功能强大，对比前面推荐的Avira AntiVir差距很小，就是资源占用稍高。不过其华丽的界面即使收费杀毒软件中也不多见，而且中文界面也非常方便，用户可以酌情选用。

360杀毒 杀毒从360开始 电脑保护的安全专家

### 360杀毒标准版

360安全中心联合世界著名的安全公司BitDefender推出的一款面向中国用户的杀毒软件，虽然查杀监控功能还比较简单，不过查杀率还算过得去，对于一款新出世的杀毒软件来讲已经是不错的起步了。360最大的特点是注重对隐私的保护和网络反钓鱼功能，还提供了不少系统诊断修复功能，外加免骚扰的游戏模式，可以说完全迎合了国内用户的需求。如果能够在功能和查杀上有进一步的提高，那会是免费的最佳选择。



# 缝补者——Vista系统故障修复

■广东 GZ

关键字：Vista 系统修复

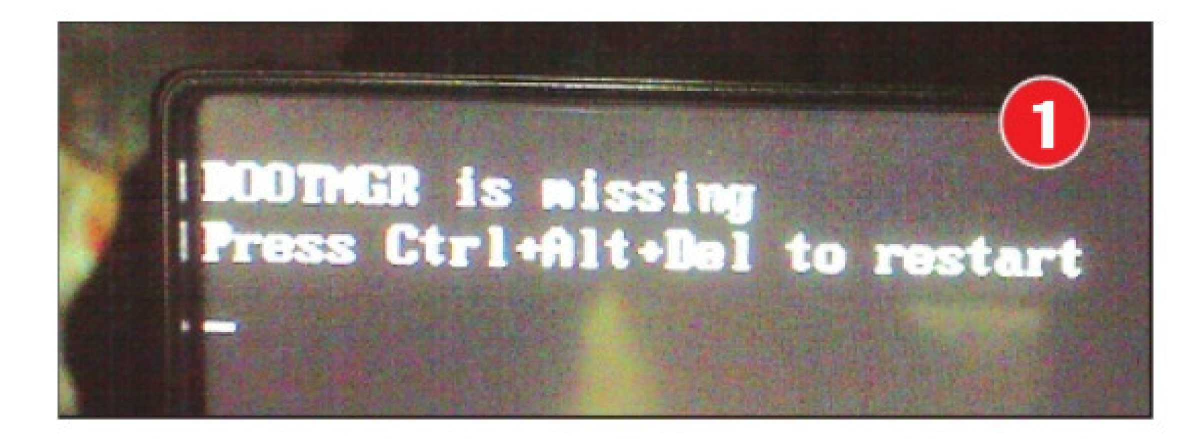
**编者按：**星尘在评测杀毒软件时造成系统崩溃，花了一整天才折腾好，不得不感慨系统故障不来则已，来则惊人。我们平时也应该做好功课，以免故障来临束手无策，耽误正事。

随着Windows 7操作系统逐步逼近终端市场，作为承前启后Vista操作系统的历史使命也将谢幕。不可否认Vista并不被终端用户所欢迎，也暴露出各种各样新内核操作系统所带来的复杂应用问题，但应该说Vista基本上完成了占领市场的前期目标，因为Windows 7操作系统仅仅只是Vista版本号0.1的升级，尽管两者的用户体验可能会带来巨大差别。因此掌握Vista系统应用技巧的意义在于掌握未来，能修复Vista的用户也能从容面对将来Windows 7出现的同样问题。

## 一、启动故障修复

### 1.单系统启动故障

启动管理器的丢失或损坏是Vista系统最为常见的故障，问题当然是导致操作系统无法启动。对于单Vista系统这种故障产生的原因多半是由于系统精简，然后再进行系统分区压缩或碎片整理，导致“Bootmgr is missing”错误（图1），当然病毒恶意软件和BIOS模拟激活等也是其中原因之一。想要修复Bootmgr丢失错误而又不重新安装Vista，选择了使用Vista的DVD安装光盘来修复即可。



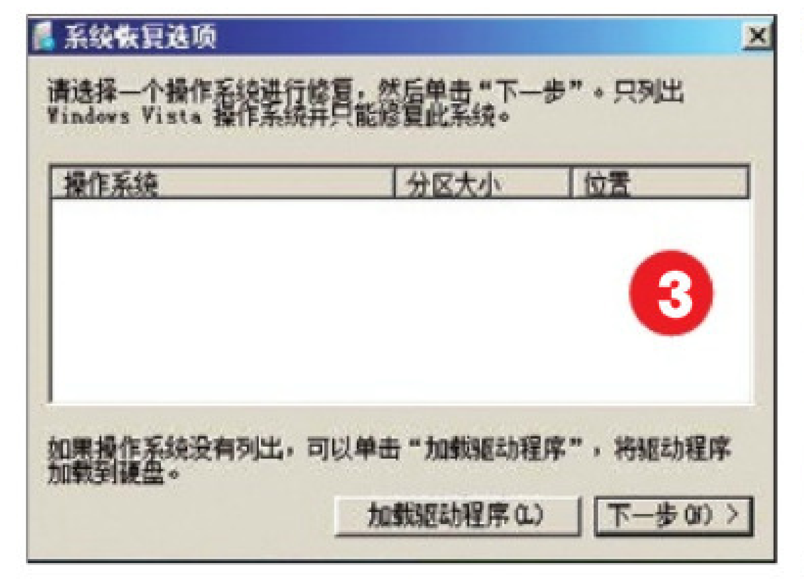

插入Vista的DVD安装光盘，用它来启动电脑，如果没有正常启动，请确定在BIOS里面设置下开机启动顺序，先由DVD驱动器启动电脑。

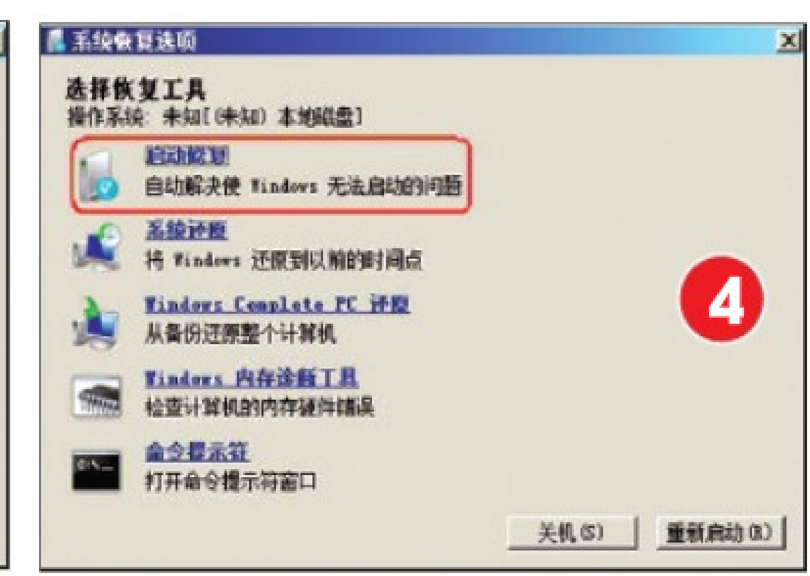
在安装Windows Vista操作系统的窗口出现后，选择适合的系统语言、时区、键盘模式，在下一步骤的窗口左下角，点击“修复你的电脑”的链接（图2）。



如果有很多Windows硬盘分区，请先选择要修复的那个分区，如果只有一个Windows安装，那么就很简单了（图3）。

在“系统恢复选项”窗口，点击“启动修复”，这样就可解决丢失Bootmgr错误提示的问题（图4）。



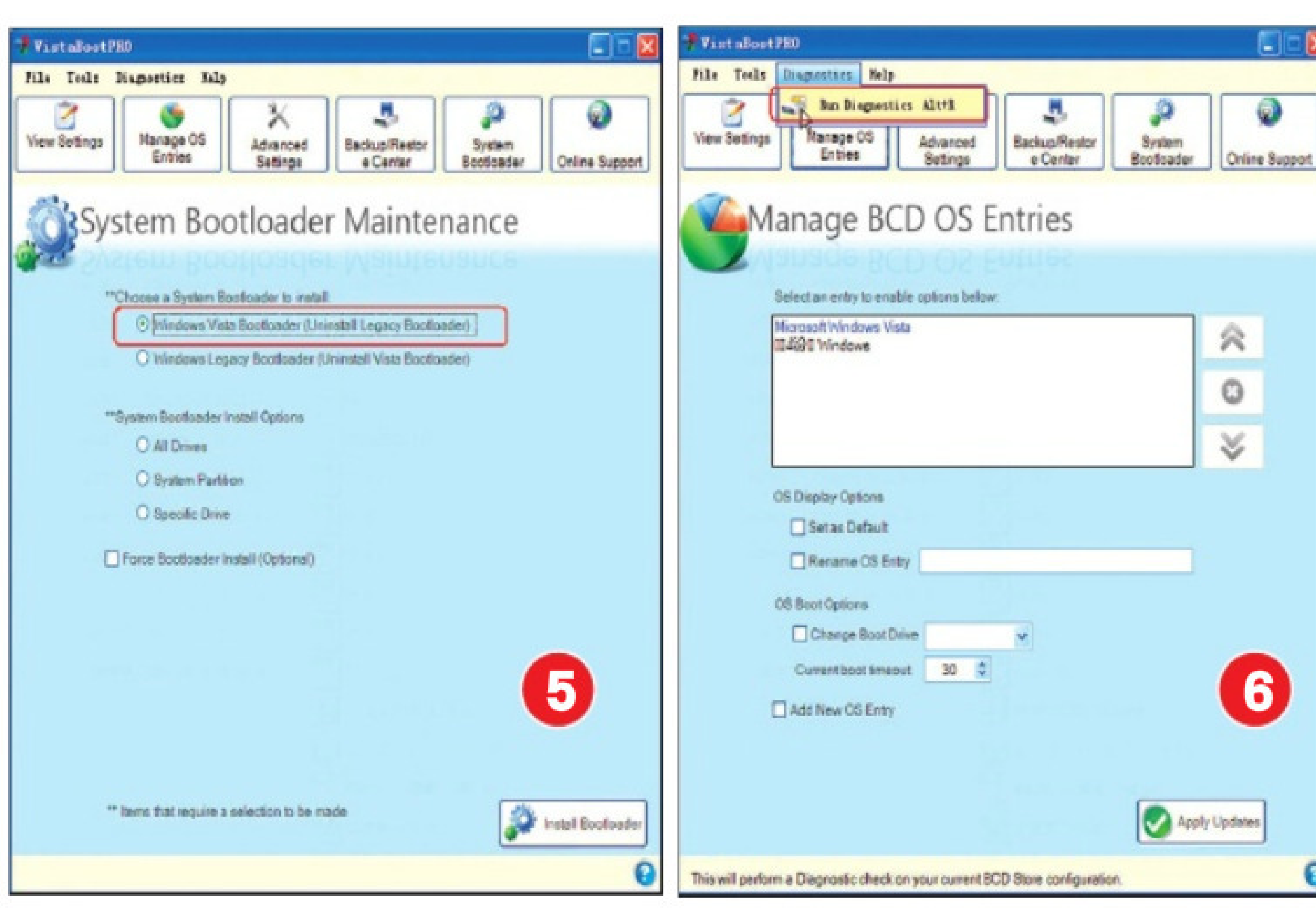

这个修复过程完成后，拿出Vista DVD安装光盘，并尝试用硬盘重新启动计算机，看看Bootmgr失踪的问题是否确实得到解决。通常问题就已经解决了，但如果万一仍然存在问题，那么在“系统恢复选项”窗口选择“系统还原”，同样可还原到系统丢失Bootmgr之前的状态。

## 2.多系统启动故障

另一种常见故障出现在双系统或多系统计算机上，具体表现就是启动管理器没有多系统启动的菜单选项，计算机默认启动进入最后安装的操作系统中。这种故障又要分为几种情况，首先是双系统安装顺序问题，如果WinXP的安装顺序在后，先安装的Vista系统的Boot Loader被覆盖而无法启动，最方便的解决方法是第三方工具Vista Boot Pro（http://www.onlinedown.net/soft/49400.htm），它可在任意Windows系统下应用，也就是说只要在后装能启动的系统中安装应用即可，不用关心是在WinXP还是Vista系统中，注意WinXP需要先安装微软的.Net Framework 2.00（http://www.onlinedown.net/soft/38669.htm）。

执行Vista Boot Pro，在“System Bootloader”标签页中点击选择“Choose a system bootloader to install”，并选择“Vista Bootloader”以重建Vista的BootLoader，然后点击下方的“Install Bootloader”让系统能启动进入Vista。注意完成这一步只能让系统启动进入Vista，而无法启动WinXP，接下来还要设置双重启动（图5）。

点击“Diagnostics”菜单项中的“Run Diagnostics”，让Vista Boot Pro找到系统中存在的除Vista之外的其他OS，待分析完成后即可看到除“Microsoft Vista”外，还有名为“Earlier versions of Windows”的一项，此即计算机中后安装的WinXP系统，点击“Apply”即完成对Vista与XP双重启动的设置（图6）。

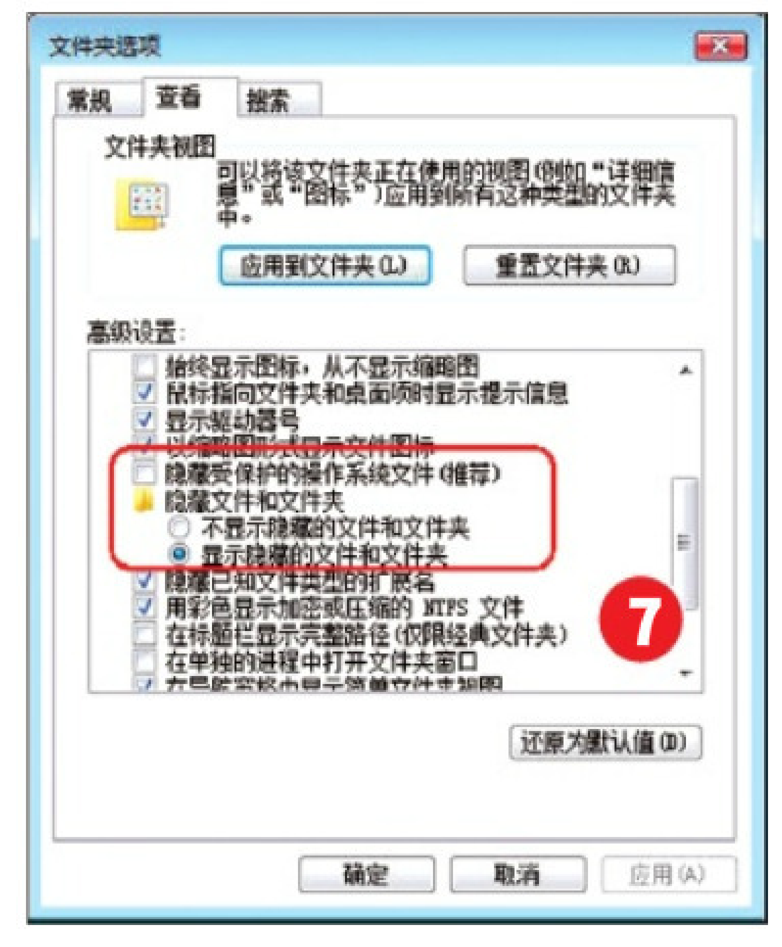



## 3.启动文件丢失

新装双系统简单应用Vista Boot Pro即可解决双系统启动问题，但是一旦双系统中某个系统崩溃需要格式化重装，那么启动管理器仍然可能会出现问题，因为另一个系统的启动文件可能会丢失，这时Vista Boot Pro重建都不管用，解决问题的办法是提取备份和恢复。

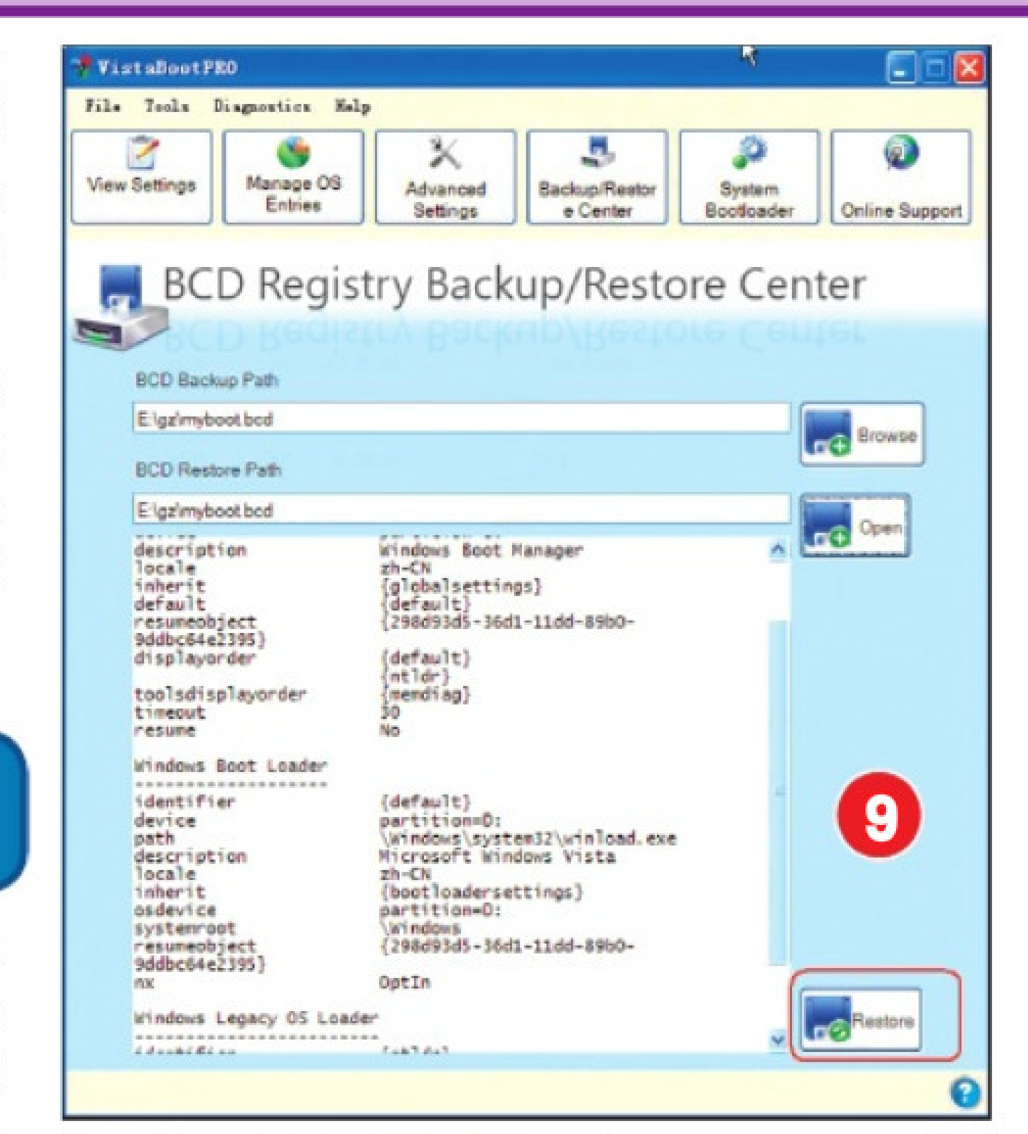
首先备份系统C分区上的引导文件。点击资源管理器菜单“工具”→“文件夹选项”，切换设置窗口到“查看”页面，去除选项“隐藏受保护的操作系统文件”的勾选，同时选择“显示所有文件夹和文件”选项，确认设置后打开系统C分区。备份文件“Autoexec.bat、Config.sys、Bootmgr.sys、Boot（文件夹）、Bootsect.bak（以上为Vista的引导文件）”；备份文件“Boot.ini、Bootfont.bin、Io.sys、Msdos.sys、Ntdetect.com、Ntldr.sys（以上为XP的引导文件）”（图7）。

执行Vista Boot Pro，选择工具栏“Backup/restore center”标签页，点击备份系统启动管理器的BCD文件（图8）。





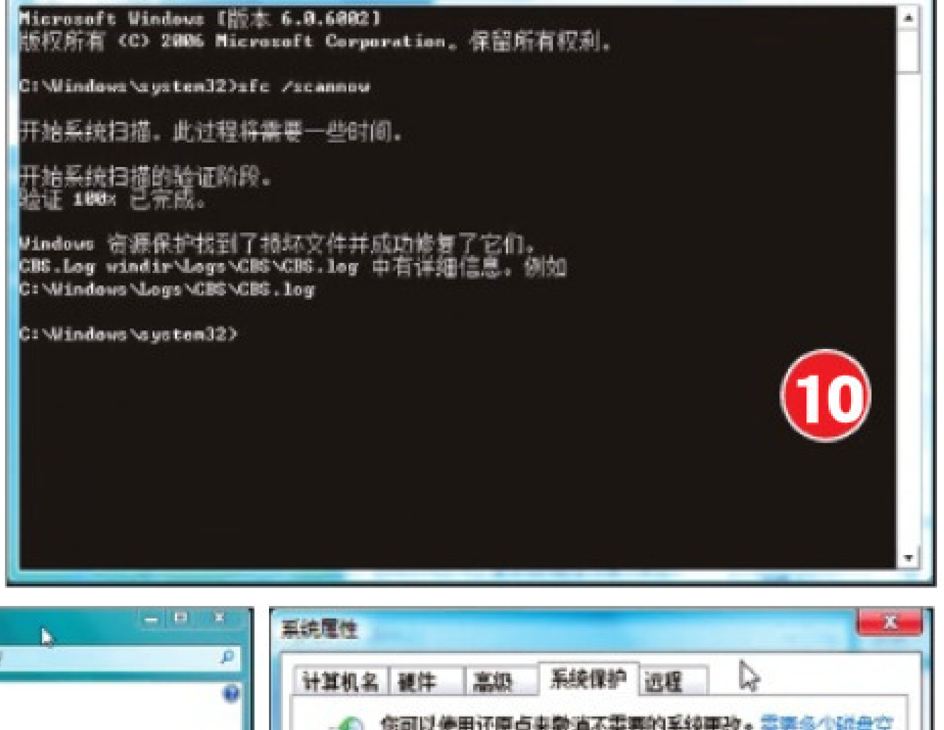

假设Vista安装在C分区，用户需要重新格式化安装其他分区的WinXP。这种情况下无论WinXP还是Vista在C盘的引导文件都不会丢失，因此只需要启动Vista Boot Pro，选择工具栏“Backup/restore center”标签页，把之前备份的BCD文件恢复就可恢复原来的双启动菜单（图9）。




假设Vista安装在C分区，用户需要重新格式化安装Vista，或WinXP安装在C分区，用户需要重新格式化安装WinXP。这两种情况都会导致另一系统在C分区上的引导文件消失，因此安装系统之后首先就要把第一步中备份的引导文件复制到C分区中，再使用上一步中恢复BCD文件的方法来恢复双系统启动菜单即可。

## 二、系统故障修复

操作系统应用功能损坏或不能正常工作也是常见地系统故障，这种故障基本上由于系统文件被修改替换所导致，例如TCP/IP连接破解、第三方主题破解、优化软件、病毒木马等，均会修改替换系统文件导致意想不到的系统功能故障。这些被修改的系统文件大多能通过系统文件检查器恢复至原始版本。




### 1.系统文件损坏

点击开始菜单“所有程序”→“附件”→“命令行工具”，右键点击选择“以管理员身份执行”，在打开的命令行工具中输入“sfc /scannow”回车，系统会在命令行界面中开始检查系统文件，当SFC检查到有系统文件被替换或丢失时，它会自动进行修复（图10）。

如果SFC不能解决系统出现的异常故障，那么Vista的“备份和还原中心”功能则是修复系统的最佳选择。

通过控制面板来打开“备份和还原中心”面板，用户可通过右侧的选项来方便的备份文件，可选择不同的文件类型进行备份，只需根据电脑提示即可完成（图11）。

当然更重要的是系统文件遭到破坏，系统部分功能或整个系统都将会瘫痪。因此点击面板左上方的“创建还原点或更改设置”选项，在弹出的“系统属性”面板下的“系统保护”标签中，选择安装系统的分区盘符，之后鼠标点击下方“创建”（图12）。




为还原点起一个简单易记的名字，这样一旦系统出现问题，就能根据它来选择不同时间或状态的还原点。此时对于Vista系统的备份就算完成了。

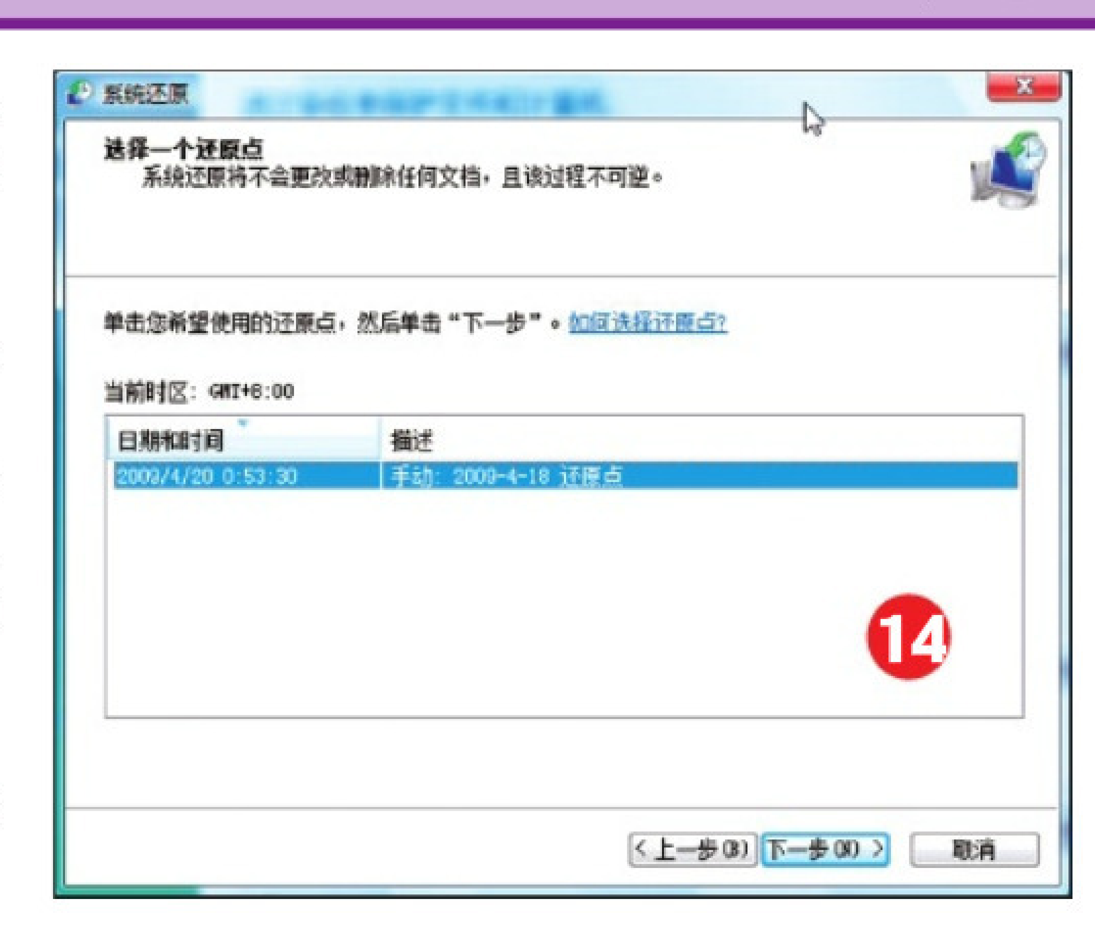
事实上除去用户手动创建的还原点，只要用户不主动关闭系统还原功能，Vista系统默认会自动建立还原点，分别是系统重要文件被修改时，及系统默认的时间间隔每24小时进行创建。如果希望调整还原点自动创建的时间，“以管理员身份执行”命令行工具，输入“regedit”进入注册表编辑器，定位至“HKEY-LOCAL-MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\SystemRestore”，修改右侧“RPGlobalInterval”项的数值数据，例如要更改为1周创建一个还原点，就将代表24小时总秒数的十六进制数字“15180”更改为“93A80”（十六进制）或“604800”（十进制）即可（图13）。

当Vista系统出现功能故障，如果

是部分功能故障还能启动进入系统，那么只要打开“备份和还原中心”，点击左上方的“使用系统还原修复Windows”选项，选择“下一步”后再选择以前创建过的某个“还原点”，然后根据提示操作，Vista系统就会恢复到正常（图14）。

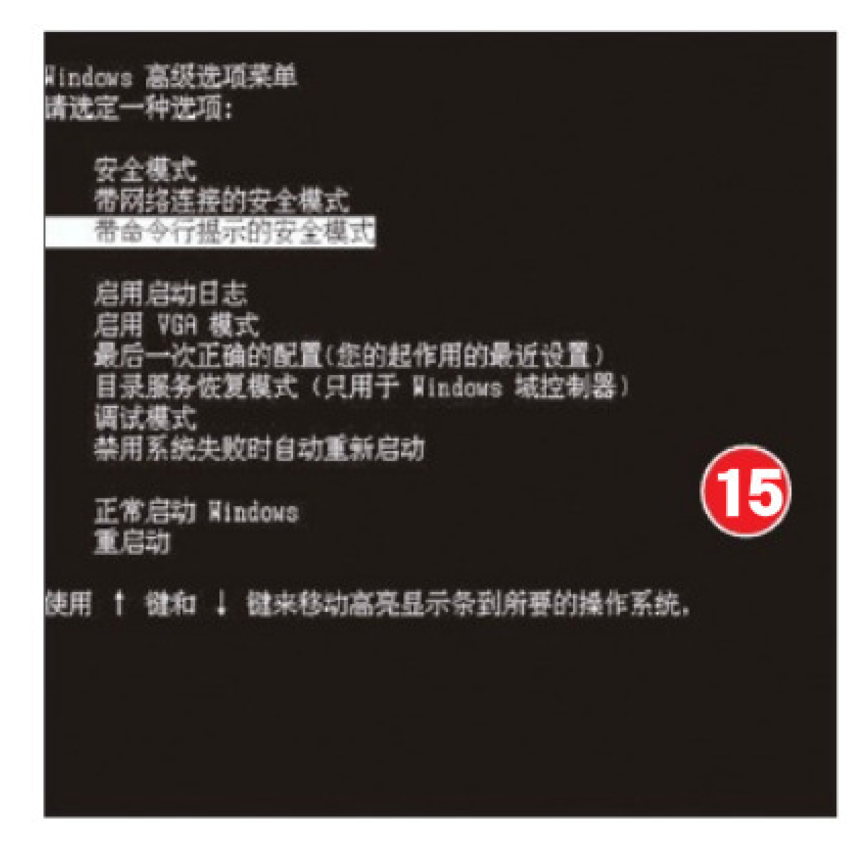
如果系统故障导致系统无法正常启动图形界面，可尝试用命令行工具来执行系统还原。启动计算机并在系统开始启动时按F8键，当出现“高级启动选项”时，选择“带命令提示符的安全模式”菜单项，以具有管理员权限的账户登录到计算机中，在命令提示符后输入命令“C:\Windows\System32\rstrui.exe”，剩下操作则与上面类似（图15）。

如果无法启用命令行安全模式，或硬盘上的还原功能遭到破坏，那么使用Vista安装光盘启动系统，进入“系统恢复选项”窗口后选择“系统还原”，剩下的操作同上面类似（图16）。




## 2.还原点故障修复

当用户试图利用Vista安装盘恢复还原点，极可能发现Vista系统分区上没有任何还原点记录，这种Vista还原点丢失的故障，只会也必然出现在WinXP与Vista的双系统计算机上。这是由于WinXP启动后会导致Vista系统还原点无法通过完整性验证，从而造成Vista创建的系统还原点丢失。







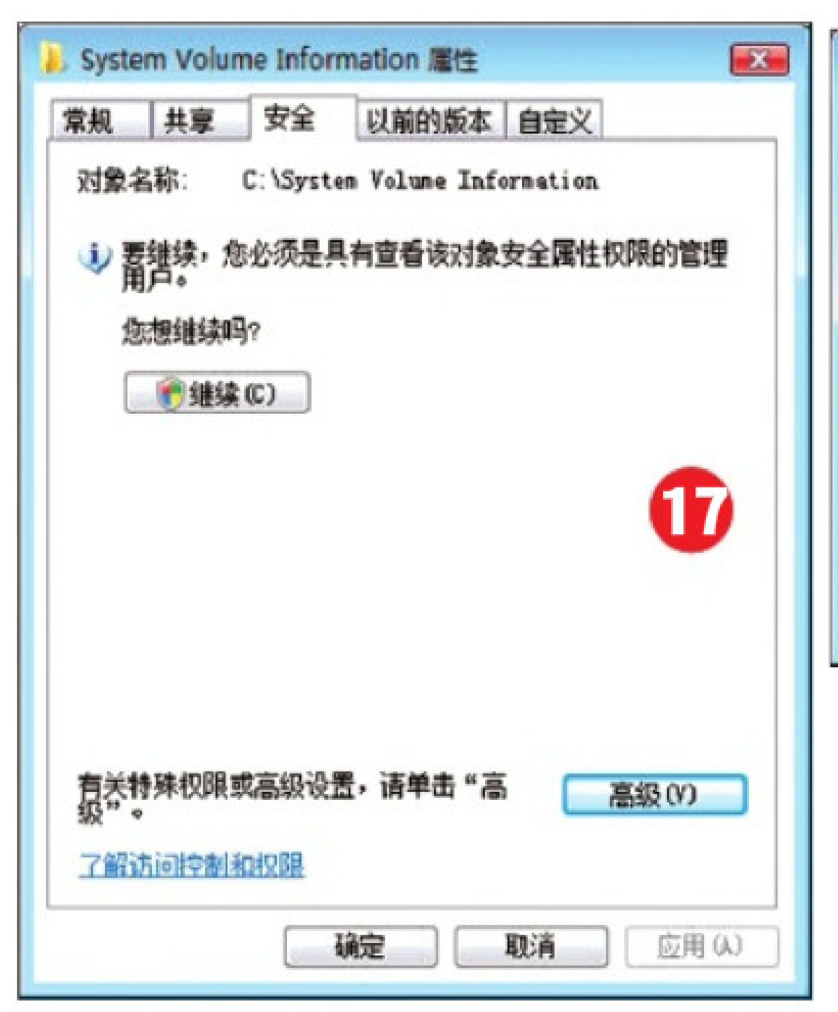
一种解决方案是手动备份Vista的系统还原点记录，只要还原点创建后用户不通过双重启动进入WinXP，Vista下的系统还原点就不会被删除，所以用户有足够的时间将还原点记录手动备份到其他存储位置。

打开资源管理器并选择菜单项“文件夹和搜索选项”，将文件夹选项窗口切换到查看页面，并选择设置窗口中“显示隐藏的文件和文件夹”，及去除“隐藏受保护的操作系统文件”的选择，按下“确定”按钮后用户即可在系统分区看到隐藏系统文件夹“System Volume Information”。

右键点击“System Volume Information”文件夹，在弹出菜单选择“属性”选项，并将属性窗口切换到“安全”页面（图17）。

点击安全页面中的“继续”按钮打开权限设置窗口，在权限设置窗口中点击“添加”并输入当前账户（图18）。

4.然后在窗口中设置当前用户的权限，如果要移动还原点进行备份需要“读取”和“修改”权限（图19）。点击确定按钮返回资源管理器后，用户已能顺利进入“System Volume Information”文件夹，剩下的工作就是将其中的还原点备份到其他文件夹。







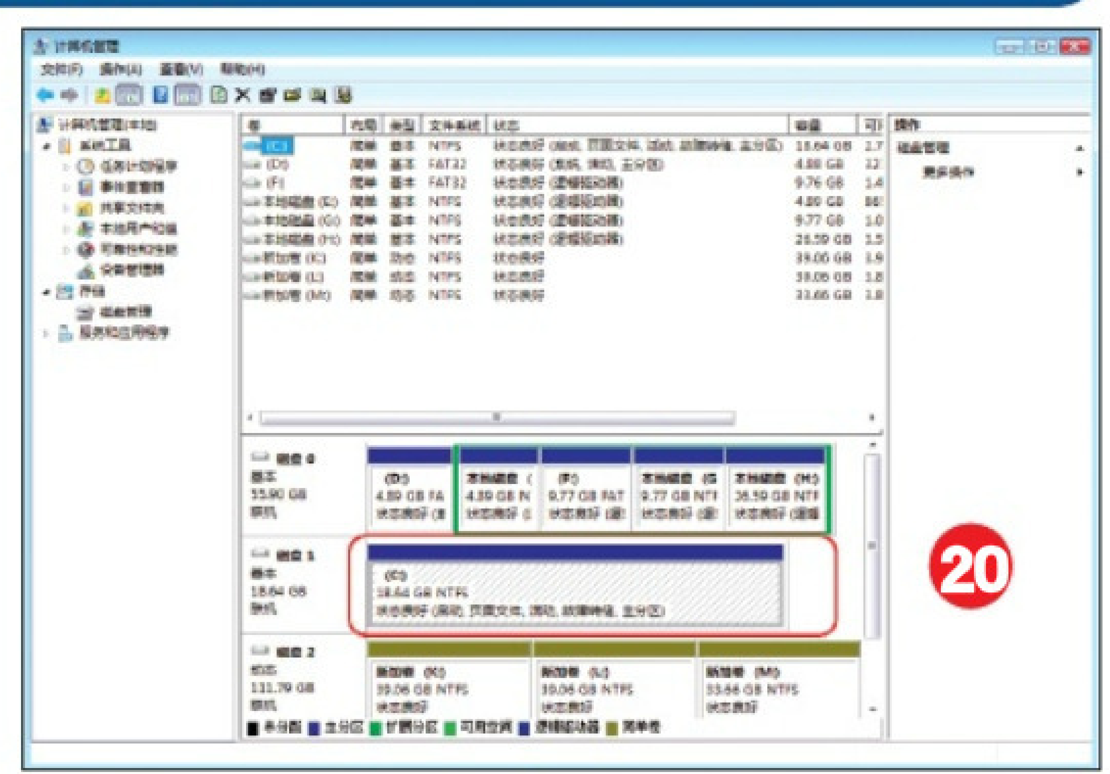


# 三、系统设定修复

## 1.盘符错乱

对于WinXP和Vista双系统用户，系统应用故障不免与双系统相关，其中盘符错乱是最常见的问题。简单说用户计算机如果有C/D/E等数个硬盘分区，其中已安装的WinXP时占用C分区，然后接着安装Vista到E分区。此时用户进入Vista中查看硬盘分区盘符，就可能发现在Vista下显示的C分区其实是原来的E分区，原来安装了WinXP的C分区则被修改为D分区，之后显示的分区然后依次向下顺推（图20）。

这会带来许多应用上的故障，本来可共享应用软件和数据的双系统，因为盘符错乱问题会无法实现。例如电骡Emule的下载文件临时存放位置和完成存放位置可指定，但当盘符位置发生变化影响到指定位置，那么在WinXP中下载到一半的文件在Vista中无法继续下载，除非用户手动重新指定Emule的存放位置，手动导入未完成下载。

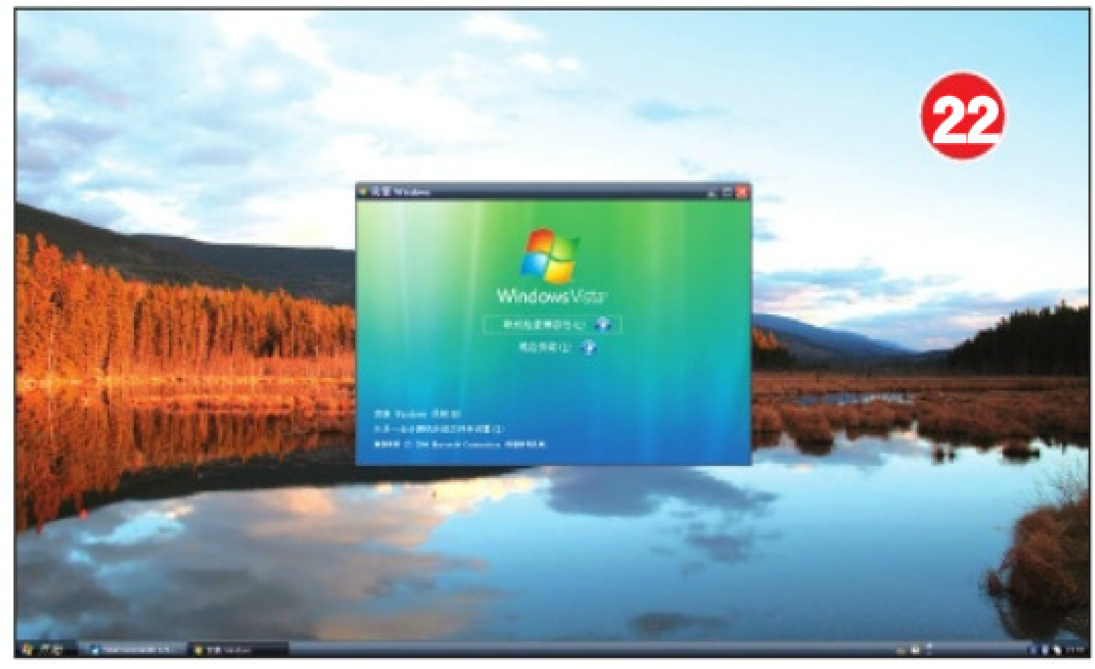

20

盘符错乱是由于微软的Vista安装光盘会按自己的方式去确认硬盘分区的盘符，安装时会把它的安装分区强行改成C分区而已。而且用户并不能在计算机磁盘管理中改回这种驱动器盘符的默认设置。用户会发现只有原来的非系统安装分区盘符可任意改，无论是Vista安装分区还是WinXP安装分区都无法修改，工具会提示两者是系统盘而拒绝修改（图21）。



21

虽然用户可通过更改注册表“HKLM\SYSTEM\MountedDevices”位置，把键名更替实现强行交换C、D和E；又或可使用mountvol命令强行修改这种错乱的盘符。但是使用这些办法修改系统盘符后会涉及到更多的注册表和快捷键更改，也就是说可能引发更多操作系统未知的错误。真正最有效的解决办法是安装双系统前采用正确安装方式，发生盘符错乱的根本原因是用户采用了Vista安装光盘引导安装，对于希望保持原始盘符顺序的双系统而言这是不恰当的做法。正确的做法是启动进入WinXP系统后，再使用Vista安装光盘在图形环境下进行安装，就能保证双系统显示的盘符完全正确一致（图22）。


22

## 2.个人数据转移

用户个人数据与系统文件共存于系统分区的默认系统设定并不受用户欢迎，因为系统崩溃后的修复过程可能会导致数据的丢失。在WinXP时代要将用户个人文件夹移出系统分区比较麻烦，必须使用第三方工具或是手动修改注册表。Vista则对于这点进行了修改，用户在资源管理器中就能轻松移动个人数据文件夹。只要右键点击资源管理器中的个人文件夹，选择弹出菜单中的属性，将属性设置窗口切换到“位置”页面，用户只要简单输入路径就能移动个人数据文件夹。更简便的方法是选中个人文件夹项目，按住鼠标右键将其拖到新建的文件夹中即可（图23）。


23

将Vista的用户个人文件夹移出系统分区的好处是毋庸置疑的，不过许多用户在将个人数据全部移到其他分区中的文件夹后，却发现IE7会出现新的故障，即不能再收藏新的网站了，当欲将一个新的网站、源添加到收藏夹，Vista弹出一个错误提示窗口告知无法收藏（图24）。如果仍将“收藏夹”项目保留在系统分区“Users”目录下则不会出现相应的情况。


24

发生这种情况是由于IE7执行在保护模式下，权限较低，因此导致其无法对保存在其他分区上的收藏夹子目录进行修改或创建新项目的操作。因此要想继续使用IE7的收藏功能，必须给予IE7对收藏夹子目录的操作权限。打开具有管理员权限的命令行窗口，移动到位于其他分区的用户个人文件夹下，即收藏夹的父目录中，输入如下命令“icacls favorites /setintegritylevel (OI)(CI) L”，再试试IE7，就会发现收藏可顺利完成。P

本期写文章时，找到了微软新发布的一款叫做“Microsoft Translator”的小工具。安装该工具之后，Office套件中的“信息检索”→“翻译”功能，将会从原来默认的“WorldLingo”变成微软自己的Translator服务。本来喜滋滋地认为又可向各位推荐一个实用工具，但最后该工具的翻译结果（实质是微软相关网站的翻译服务）却惊到了我：居然连“'s”“doesn't”这些表达方式都留着不翻，而在断句方面，也比原来的WorldLingo有一定差距。也许微软是想将本领域收归自有，但这样的态度（或许只是负责中文翻译人员的工作态度）未免太过玩票，换来的只能是用户精力上的损耗与精神上的一步远离。

■北京 淮阳客

## 为照片化妆——ColorPilot MakeUp Pilot 4.2

□大小：3.11MB □授权：共享 □语言：简体中文
□下载：http://www.newhua.com/soft/51192.htm

这是一款图片处理软件，先来点菜单“示范”，看看它都能做些啥——哈哈，出现的内容估计都是女生的最爱：涂口红和胭脂、上粉底、洁齿、皮肤去皱、去除污点、改变外貌……哦，还有眼线笔和瑕疵棒！这款软件一改常见图片处理软件“冷冰冰”的以操作手法为分类标准的设计模式，而“直达”用户内心中最直接的需求。只要在右侧“工具”中选用相应的“化妆”工具，再调节颜色、大小、透明度、硬度、平滑等属性，就可像平时“化妆”那样，对照片上的人物容颜作有效的修饰。如果你并非女生，或说你不熟悉女生的那一套玩意儿，拿到“工具”也不会用，那么在以上所说“示范”窗口，可任意选择项目后再点“开始”按钮，查看软件设计者安排好的动态演示（程序会操纵鼠标在软件上实际操作，而不是打开单独的一段图文教程或视频，总之非常用心！）。当然，除了“化妆”之外，这款软件还能进行一些常见的图片操作，例如缩放、旋转、亮度/对比度调节及剪裁等。最后留意软件安装最后一步有附加选项，请注意选择。



## 多对多文件复制——n2ncopy 0.9.6

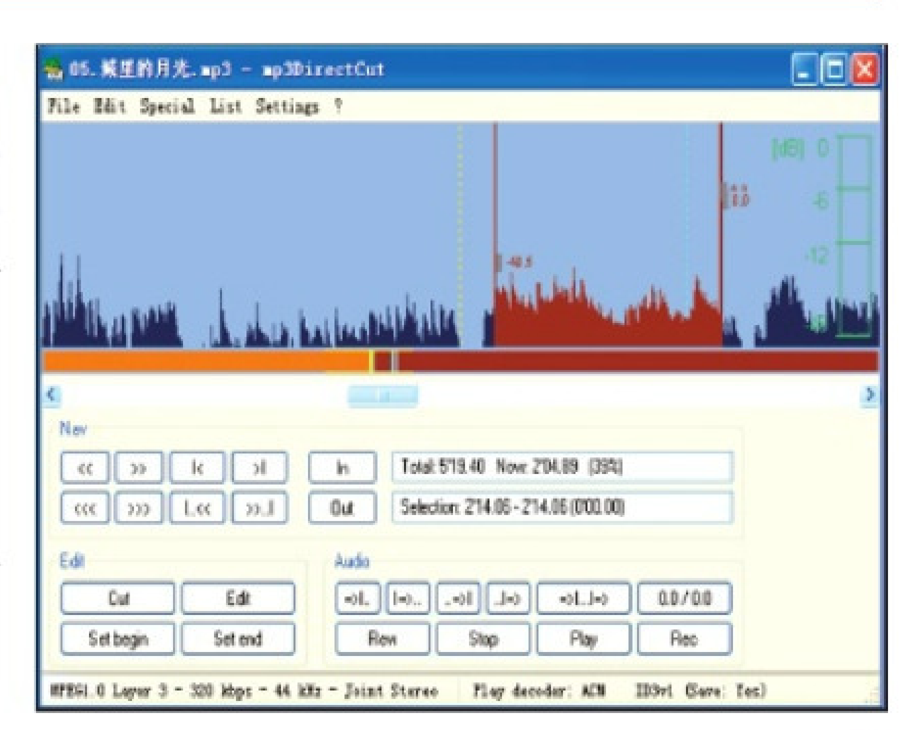
□大小：73kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://es.geocities.com/joselopezcano/misproyectos/n2ncopyen.zip

在本栏目中曾介绍过Piky Basket这款软件（http://www.onlinedown.net/soft/38959.htm），它能“虚拟”出一个“篮子”，我们可先将需拷贝的文件分次丢入其中，然后再一次性粘贴，这样可省却多次拷贝/粘贴的麻烦，避免出错。但现在如果你同时还想将“篮子”中的多个文件拷贝到多个文件夹，那么这里要介绍的n2ncopy就能派上用场了。软件启动后，会出现一个小窗口，窗口中有绿、蓝两个窗格，其中绿色代表源文件/源文件夹的“篮子”，蓝色代表目标文件夹的“篮子”，使用时，只要将文件或文件夹往其中拖拽就好。

## MP3切割更便捷——MP3DirectCut 2.11

□大小：209kB □授权：免费 □语言：英文
□下载：http://www.onlinedown.net/soft/1765.htm

一款直观图形化的，可对MP3文件执行切割、增减音量、制作淡出淡入效果的免费工具。不过这款软件上手稍难，加上界面为英文（可在“Setting”→“Configure”→“Operation”中设置语言为中文，但翻译不全且有译文误导），因此这里将其主要功能介绍一下。分割出某段的操作最为简单，只要选择好区域，再选择菜单“File”→“Save Seclection”保存；如果当前没有选中区域（即只有一根选择线），而按下了“Cut”键，则会添加分隔线，数条分隔线会划分出多个分隔区，要全部保存这些分隔区，请用菜单“File”→“Save Split”。最后软件还能录音，但本身还需一些辅助操作，且笔者发现有Bug，虽可修正但终归是复杂。



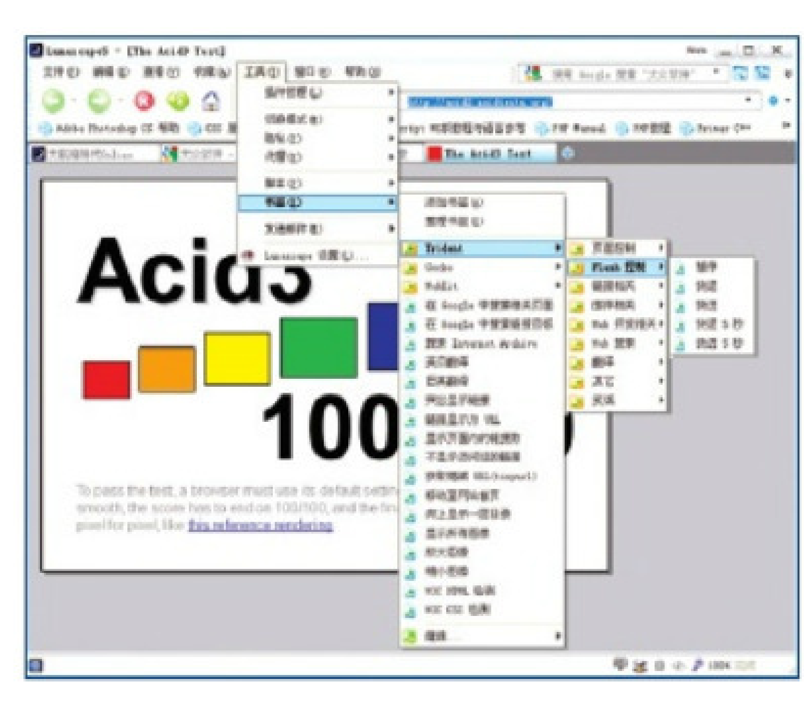
## 看图新选择——WildBit Viewer 5.4

□大小：7.86MB □授权：共享 □语言：英文
□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/42172.html

一款功能接近于ACDSee的看图套件。除了主打看图器（Viewer）之外，它还包括编辑器（Editor）、幻灯片（Slide Show）和文件搜索（Search）等多个组件。在看图方面，这款软件支持缩略图（多图缩略显示，右键菜单为系统原有菜单）、预览（单图显示，自己的右键菜单）及全屏等3种显示方式。可查看、修改详细的Exif信息，支持最新的地理信息，结合GPS地图可为你的相片添加该类信息。在看图辅助方面支持批量命名，选定两张图片后还可进行对比，是一个有趣的实用功能。有不错的收藏功能，可将常用的文件夹添加为按钮（出现在左下），以便日后快捷访问，图片亦可直接加入收藏。最后提醒一下，如果要设定默认看图模式，或想去掉启动画面，都可点击菜单“Tools”→“Options”，在“Startup & General”中进行设置。

# 三内核浏览器——Lunascape 5.0.3

□大小：21.0MB □授权：免费 □语言：简体中文 □下载：http://www.onlinedown.net/soft/82931.htm



一款日产的多标签式浏览器，它最大的特色是同时支持目前3个主流的浏览器内核，即Trident（IE即属于该类）、Gecko和Webkit。最新5.0版中所使用的Webkit内核，已100%通过最为严苛的ACID3标准测试。具体使用中，这3个内核可随意切换，各选项卡页面可选择不同的内核，此外用户还可随意变更默认内核，因此可在速度与兼容性之间取得良好的均衡。而如果你是网页设计程序员，这样一款软件更可免去你测试过程中不断切换多个浏览器的麻烦。当然，除了内核之外，这款软件还有着很好的操作手感及丰富的附加功能。它具有标准、清爽、简易等多种已定义好的界面元素分布模式，用户也可自行通过拖拽、设置改变自己的使用环境。支持自定义鼠标手势，具有非常多的快捷操作，支持可扩展的JS、VBS等脚本，还直接支持IE的工具栏，因此不用担心针对IE安装的插件无用武之地。不过软件的汉化工作不太完整，有时还会看到一些日文，最大的遗憾是搜索工具栏不可自定义引擎，而默认引擎则基本为日本本地的引擎（当然你可通过安装Google Toolbar来解决）。最后提醒安装完成时注意选择插件。



# 线上收音随意听——RadioSure 1.8.820

□大小：2.27MB（便携版） □授权：免费 □语言：英文

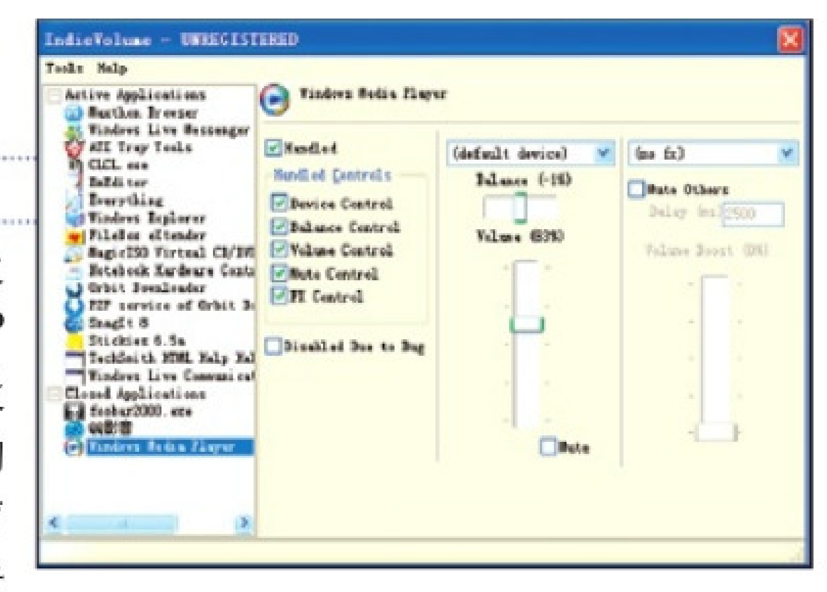
□下载：http://www.radiosure.com/download

在网上收听基本同步的广播节目，相信不少读者都不陌生，不过相比它们，本款软件可是有着绝对的优势：它收集了全世界各地的众多广播频道，这样将可节省很多寻找网络收音资源的时间。以最新的1.8.820版为例，它已收集12 120个频道，这些频道可按Title（名称）、Country（国家）、Genre（类型）及语言（Language）排列。其中的中文（Mandarin，普通话）频道资源较丰富，令人满意。不过由于软件只是转发链接，因此最后能否正常收听还是取决于你与收音资源之间连接是否顺畅。少数以音乐为主的频道，软件会以音乐质量（如MP3 128k、WMA 64k等）给出多个频道，以满足不同的带宽连接速度。部分资源有多个连接，当你发现默认的第一个连接无效（提示“Cannot Connect”）或不通畅，可在频道上点右键，在弹出菜单中的“Select a source”下尝试其他连接。

# XP音量也分控——IndieVolume 3.3.82.149

□大小：1.15MB □授权：共享 □语言：英文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/56220.htm



在Vista中，可对不同程序的音量进行分别控制，这样你就可将音乐放得很大声，但却不用担心QQ消息的提示音吓自己一大跳。但对于仍“坚持”在WinXP之下的用户而言，该功能则只可能通过第三方软件来实现。而本软件正是为此设计，打开主界面时，软件会自动探测目前已打开的程序，你只要选定程序名再钩上“Handled（掌控）”，就可控制该程序使用什么设备（Device，如果有多块声卡的话可自行选择），是否自己调整平衡（Balance）、音量（Volume）、静音（Mute）或效果器（FX）。此外，你也可在程序窗口的任务栏按钮上点右键，再选择“IndieVolume”项直接针对该程序进行设置。不过遗憾的是这款软件不太完善，有时在切换“Handled”之时，会造成原程序崩溃，但再次打开程序就已设定好，因此使用时一定要做好“准备”；此外，有些软件不支持音量放大（Boost）和效果器；最后，软件设计时没有把自己的界面前置，有时如果点击系统托盘没发现程序界面弹出，请将当前窗口最小化，它可能就在背后“藏”着。



# 图片变换轻松做——Sqirlz Morph 2.1

□大小：1.70MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/40574.html

一款可在两张或更多图片的基础上，制作一段图片间变换、变形的小软件。同类的软件笔者也见过不少，但这款软件的变形方式似乎较独特，往往能生成你未曾想到的变形效果，值得一试。软件的使用并不难，首先打开你要变形的图片，在“View”菜单下可调整它们的显示大小，以得到适合操作的桌面。在“Image”菜单下可调整它们的尺寸，及变形的顺序。之后，在“Morph”菜单下选择变形的帧数和模式，如果你想精确控制变形中的各种参数，例如上一张图片消失的速度、变形的平滑度，请点击该菜单之下“Advanced Mix”。接下来利用左侧的操作点控制按钮，在图片上增减或移动控制点，这些控制点在各个图片上都有，它们代表着变形的基础点，即图片A上的某点将逐渐演变为图片B上的某点。之后可点击工具栏上的播放按钮预览效果，要停止循环预览，请再次点播放键。作品完成后，可将其存为Flash（SWF）、AVI、GIF动画，或逐帧存为图片。




## 文档搜索利器——老牛下书

□版本：1.9.403（修正版）
□大小：56kB □授权：免费软件 □作者：木炭中国
□平台：Win9X/2000/XP/Vista □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://www.woodcoal.cn
□下载注册：http://www.woodcoal.cn/Product/Niudown/index.html

**说明**：一款帮你在互联网上搜索电子文档的实用工具。与一般的搜索引擎不一样，它所针对的搜索项目不是页面或歌曲，而是包括RichText（.rtf）、Word文档（.doc）、Excel电子表格（.xls）、PDF电子书（.pdf）及PowerPoint演示（.ppt）等在内的所有文档。只要在软件界面中输入关键词，软件将很快完成搜索并给出列表。在这张列表中，可清晰地看到文档的类型、文件名、大小、下载地址，更有用的是，软件会将文档中包含搜索关键词的某段摘出来，放在“描述”字段中——就像我们在网页搜索结果中看到的摘要那样。鼠标停驻可查看更多描述，双击即可下载该项目，下载完成后再次双击，便可选择打开或另存。

**点评**：非常有创意的一个搜索工具，其实它背后利用的可能是互联网上已存在的一些搜索引擎，但仅针对电子文档的细分设计，相信会吸引那些希望得到更有意义的搜索结果的用户，例如研究者或论文撰写者。


独特的搜索结果也许能给你提供意外的帮助

## 清爽与双核——傲游浏览器3（Maxthon 3）内测版

□版本：3.0.0.103 Alpha 2 □大小：7.24MB □授权：免费软件
□作者：傲游天下科技有限公司 □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.maxthon.cn
□下载注册：http://down.tech.sina.com.cn/content/43390.html

**说明**：无论是自己注册域名，还是想查找一些域名的注册信息，这款软件都可帮你节省到各种Whois域名信息网站查询的时间。它支持对8种顶级后缀域名（如.com、.com.cn、.org等）进行高速查询，还支持用符号替代字母、数字生成批量查询，免去了你重复输入、反复提交查询要求的麻烦。此外，如果是大批量查询，还可事先将查询域名列表，然后用软件整体导入进行查询。查询结果中如果有未被注册的域名，你可将其列表全部导出，以备之后使用。

**点评**：利用相关的网络资源，将其整合到一起，成为不少软件的设计思路，这款软件也是如此。软件背后的主页提供了更多的域名信息搜寻服务，包括即将过期的域名等，有兴趣的读者可去看一下。



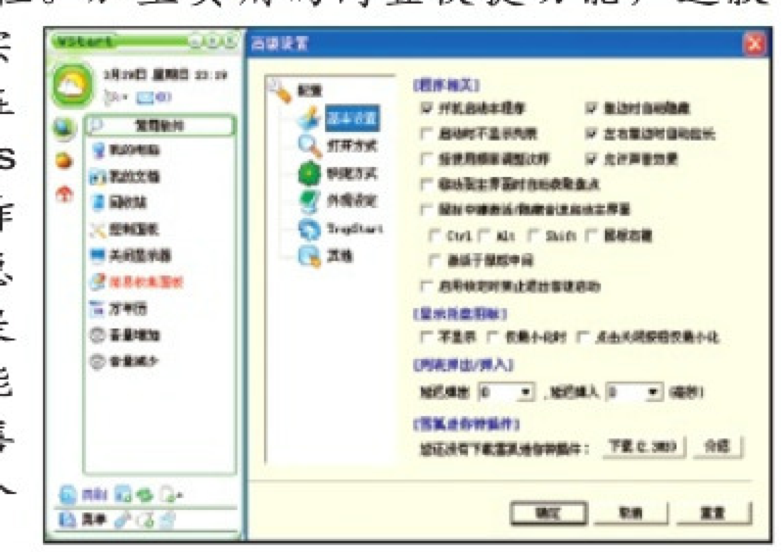
重新设计过的清爽界面

## 生活更效率——音速启动（VStart）

□版本：5.0 □大小：2.46MB □授权：免费软件
□作者：3L软件工作室 □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：http://www.3lsoft.com
□下载注册：http://www.newhua.com/soft/1092.htm

**说明**：这是一款绿色软件，启动后会像QQ一样显示一个竖条面板（支持换肤），并且当你把它拖到屏幕边缘，它也可像QQ一样吸附并自动隐藏。不过面板中的条目并不是联系人，而是各种各样的快捷操作，例如“我的电脑”“关闭显示器”“简易收集面板（实质是便笺）”“万年历”“音量增加/减少”等——你可向其中添加任意文件夹、文件、网址链接的快捷方式，还可添加网页表单和带密码软件的登录方式，此外软件还内置了多种方便的系统操作快捷方式，例如开关光驱、显示/隐藏任务栏、清空某目录、最小当前窗体到托盘等。最后，软件提供的一些小工具，如壁纸随意换、液晶时钟、天气预报，用起来都挺顺手。

**点评**：模仿QQ的窗口属性，大大增加了软件的易用性。加上实用的内置快捷功能，这款软件确实可提高在Windows上的操作效率。总之，这是将小功能做得完善化的一个好榜样。


改善你操作效率的一款优秀软件

## 万千游戏掌握中——Flash游戏管家

□版本：1.3 □大小：1.19MB □授权：免费软件
□作者：SwfSky.COM □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.swfsky.com
□下载注册：http://www.onlinedown.net/soft/84151.htm

**说明**：这款软件的功能很简单，就是分类整理了上万个在线的Flash游戏，并将其链接做好，有的还备上了简单的游戏说明。笔者虽知Flash游戏随处可见，但一下子突然可以随手玩到这么多，还是小小地满足了一下。软件操作很简单，只要双击游戏名称，右侧内置的网页窗口就会开始下载游戏（需要联网），然后像在网站上一样玩即可。如果很喜欢某些游戏，不希望每次都联网下载，那么可勾选名称前的单选项，软件将会自动将其下载到本地（少数游戏由于设计上的原因，可能无法正常下载）。此外，软件还支持游戏搜索功能，请于“文件”菜单中启动。

**点评**：很简单的一款软件，但看得出来作者整理还是费了一番苦心。当然，最重要的是，它能给我们带来非常实在的游戏娱乐！


功能和界面都很简单，但关键是收集和整理的耐心




以前笔者曾介绍过一些用掌上设备控制电脑的软件，不过有时，相反的控制也会非常有用！因为无论掌上设备界面做得如何易用，但都抵不过鼠标在PC上的灵活——当连着PC时，我们不妨试着直接在PC上控制掌上设备。另外，与掌上设备交换文件有时也很麻烦，不过也有简化的方法。今天我们就来介绍这两类软件，通过PC更简单地完成一些同步任务。但不得不说，其中有些软件与以往各期介绍的稍有不同，因为需要在PC和掌上设备同时安装，而且主要是在PC上使用。

■四川 黄路

## Pocket Controller Pro

□平台：PPC □版本：6.01 □大小：7.63MB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/1420.htm

一款功能全面的PC遥控PPC软件。它可通过同步软件ActiveSync或TCP/IP方式连接你的PPC。连接之后，即可将PPC的桌面显示在PC之上，之后，你就可在该桌面上用鼠标操作PPC，软件会自动将鼠标操作转化为PPC上的触摸笔操作，两边完全同步。软件支持下载PPC设备的皮肤，可选择是横放还是纵放，总之可让你完美地感觉到：就跟在PPC上操作一模一样！除此之外，软件还提供了浏览工具，利用它可方便地浏览或操作PPC上的文件。6.X版还提供了一个注册表编辑器，利用它可直接编辑PPC系统的注册表！此外，任务管理器、系统信息、截屏工具等，一定能让你感觉到便利之极。

**主要特性：**完全桌面遥控，皮肤管理及横竖显示，浏览工具、注册表编辑器等多种实用工具。




## Softick Card Export II

□平台：PPC/Palm（以下数据为PPC版） □版本：3.15 □大小：269kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/861.htm

只要在PPC上安装之后，你就可选择PPC与PC连接的方式。如果选择“同步连接模式”，那么连接后将按使用正常的同步软件连接；但如果选择“存储卡输出”，连接之后就会直接将你的PPC识别为一个读卡器设备（但此时PPC将不可操作），设备中放置的“存储卡”就是你PPC上的存储卡（双卡可选择缺省用哪张卡）。这样的好处是，你不用再像以前一样，使用慢速的同步软件传输文件（速度慢的原因，是同步软件要检查是否将所传文件转换成对应的PPC格式），或将存储卡中拔出放到真实的读卡器中使用。

**主要特性：**模拟存储卡，具有两种传输模式，可在PPC上自行切换。

## Smart Remote

□平台：S60 □版本：1.0 □大小：1.56MB
□下载：http://download.enet.com.cn/html/616772006062601.html

使用PC遥控S60手机。这款软件可使用连接线、蓝牙或GPRS连接手机，之后实时显示手机屏幕。通过类似于手机模拟器的界面，你可在通过在模拟键盘的点击遥控自己的手机，或直接将手机键盘映射到PC键盘，用PC键盘操纵输入。当然，这样还不能体现遥控的优势，实际上这款软件还有一个叫“QuickText（快捷文本）”的功能，它可将大段的文字直接发送到手机，这样，无论是写短信还是记事，都会更方便。最后，这款软件还提供屏幕抓取及录取屏幕视频的功能。

**主要特性：**模拟手机键盘操作，自定义键盘映射，快捷文本能使文字输入更方便。




## Remote Professional

□平台：UIQ/S60第1、2、3、5版 □版本：2.96
□大小：2.20MB □下载：mobileways.de/downloads

这款遥控软件支持用USB和蓝牙接口连接手机，较老的S60第1版，需要用PC Suite或mRouter等工具辅助连接。软件支持多款手机皮肤，让你感觉就像在操作自己真实的手机。提供屏幕放大功能，独有的超尺寸截屏功能，可截取需要滚动才可看全的超屏幕尺寸的部分（例如浏览器画面、更多下翻列表等），此外还提供视频录制功能，可将视频存储为Flash格式。软件支持用键盘输入文字，如果是遥控UIQ 3.0手机，还可直接用鼠标点击操作。最后这款软件可同时打开多个实例连接多台手机（假如它们都已与PC相连）。

**主要特性：**支持手机皮肤，超尺寸截屏，多实例连接多款手机。



## Mobile Stream Card Reader

□平台：Palm □版本：1.04 □大小：33kB □下载：http://www.pdafans.com/download-11411.html

前面提到Softick Card Export也适用于Palm系统，但如果使用Palm设备，实际上还有更好的选择。Softick Card Export的缺点是虚拟成读卡器时无法进行其他操作，另外一次只能虚拟一张卡。而Mobile Stream Card Reader在这两方面表现更优：传输文件完全在后台进行，使用软件时仍可在Palm上进行其他操作；支持多张扩展卡，这样使用双卡或愿意将RAM也虚拟成磁盘的用户可更方便地使用。另外据测试，这款软件的传输速度也更快一些，而体积还更小巧。

**主要特性：**后台传输，多卡虚拟。






本期推荐文章

●想收集咱邮箱地址，门都没有

●USB设备不能使用为哪般

## 征稿启事

### 选题要求

电脑应用过程中的各种心得技巧，包括软件、硬件、网络等各方面。投稿力求避免长篇大论、罗列条目，要求文字简炼、突出细节（细节部分可配图说明），将电脑应用过程中的点滴心得写透彻即可。

### 投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

# 二手ThinkPad笔记本选购指南（一）——基础篇

■北京 北四环寻事员

“学生开学，商家开张”。春季通常是一年之内购买电脑的高峰时期，但在金融危机的影响下，许多人在调低了购买笔记本的预算之后，把目光纷纷盯向了二手笔记本电脑市场。其实二手笔记本电脑并非性价比不好，而是没有可以长期信赖的保修以及无法判断是否为翻新机等因素，导致消费者犹豫不决。笔者就以本人对二手笔记本的理解，谈谈简单的甄别方法，并把JS惯用的翻新方式为你——曝光。目前IBM ThinkPad的二手笔记本市场占有量最大，一是ThinkPad的质量确实出色，许多专利技术的应用在系统稳定性、保护数据、电脑安全方面有独到之处，例如至今仍为“黑迷”们津津乐道的小红点设计、硬盘振动感应装置、防滚架、键盘灯等等专利技术；二是目前的二手市场中，很多ThinkPad来自于国外淘汰更新后的早期高端产品，如目前二手的主流T43 、T60等，在今天看来依然可以满足上网、看电影的需求，有较高的性价比。

## 一、细分型号

在购买二手ThinkPad之前，首先要了解ThinkPad的型号和配置，2000年时，IBM为ThinkPad各系列重新编码，改变了之前数字式的型号编排规则，并形成了T、X、R、Z四大系列产品线，如T系列是针对商务人士，突出的是高质高价、商务经典的概念，配置较为高端；X系列的特点是轻薄小巧，使用舒适，便于携带；R系列则是以性价比著称，但与T系列相比，则简化了很多碳纤维材料，采用了ABS塑料作为外壳材料，包括部分机型省却了硬盘感应芯片等，可以理解为“节衣缩食版”的T系列；Z系列是ThinkPad尝试面对消费娱乐市场的产品，产量不大，市场上较为少见（联想接手ThinkPad品牌后，还推出了SL系列，也是一种面向中低端用户的机型，这里不再讨论）。此外，在型号的数字后，部分机型数字后还出现了P、T系列，如T43P,T60P，P代表比较专业的机型，这类机型在同型号的电脑中，通常配置较为高端，如T60P则比T60的显卡、CPU、显示屏等方面配置都要高；而X60T则是平板电脑，屏幕为手写旋转。一般来说，目前二手市场的主流是T43、T60以及X60、X61等。



小红点、独特的“红与黑”搭配，ThinkPad笔记本让人过目不忘，其中T43更为“黑迷”们所推崇

消费者误区之一：同样都是T系列的ThinkPad T60笔记本，为什么价格会有差异？

甄别秘技：即便都是同一个型号的笔记本，也只是代表该款电脑是该系列中的一款而已，同样都是T60，配置会有很多差异，如CPU是T5500还是T2500，显卡是独立X1300还是X1400，显存是64MB还是128MB等等，一般来说，独立显卡，高分屏配置的ThinkPad笔记本价格要高于同系列的其他机型，甚至一台高配置的T60P的价格可能要远高于集成显卡配置的T61，所以了解具体配置，才是决定价格高低的前提。




可以通过机身背后的型号和序列号，查到该台电脑的出产地和保修时间

## 二、区别产地

在了解了型号系列的区别后，还应该对二手笔记本的来源进行适当了解，一般来说，在ThinkPad的型号后还有一个尾号，是用来区分

销往地区的，如T61 7633-13U 7633是T61系列中，该款机器配置的型号，而13U，U则代表销往的地区为美国（U代表USA）。同理，如67H是香港货源（H代表Hongkong），也就是俗称的“香港行货”“港行”，而67A则是东南亚货源（A代表东南亚，主要为新加坡的货源），67C是中国大陆地区货源（C代表China），如果前面位数都相同，只是最后尾数的字母不同，则代表机器配置均相同，只是来源地不同。在二手笔记本电脑市场来说，“港行”的口碑尚好，但由于早年IBM香港保修政策变化，A货和U货的保修相对H货保修的时间周期较长。不过对于二手的用户来说，在国外保修的实际意义并不大，产地的质量区分也不明显（在国内，早期ThinkPad是由“蓝色快车”负责质量联保的，因此，如果带有“蓝快”服务，且还未到期的二手电脑，价格还要略高一些）。另外，比较多见尾号为CTO的电脑，如T60 2568-CTO，CTO为Dynamic Configure To Order（定制的可变配置机型），主要是面对大企业用户，如银行、科研机构集中大批量采购定制的机型。在二手电脑销售的过程中，商家往往在介绍电脑配置时加上带COA的说明，COA是微软的正版序列号标签，一般贴在笔记本的背面（COA标签分为Home版和Pro版），ThinkPad一般都带有系统一键恢复功能，恢复系统时，用不到序列号，带有COA只是证明你所购买的机器附带了正版系统（也有一种说法是如果参加国外联保，需要用到COA），有些机型出厂就不带COA，在二手选购的过程中，COA用处不大。

消费者误区之二：二手ThinkPad笔记本的水货就一定不好？



在条件许可的情况下，打开笔记本电脑外壳，简单判断内部的板卡是否有修理过的痕迹

甄别秘技：二手笔记本电脑还是看质量，有很多资深的“黑迷”（ThinkPad粉丝统称）一直推崇IBM时代的ThinkPad，甚至很多经典型号如T43的质量口碑要好过后期的一些产品，二手ThinkPad的货源一般都来自国外淘汰更新，只要机器内部没有经过翻新维修（还有一种说法，世界上只有在日本ThinkPad的一些机型是经过官方翻新推出的，这批电脑的质量要好于民间个人的翻新），大多质量都比较可靠、耐用。



二手ThinkPad笔记本最重要的是判断是否翻新过，可以说电脑的每个部件理论上都可以被JS更换翻新



带COA的二手ThinkPad笔记本电脑价格略贵，不过对于二手来说，COA的实际意义不大

在本篇中，我们简要地介绍了二手ThinkPad笔记本型号方面的知识，在接下来的文章中，笔者还将为你介绍JS翻新屏幕的全过程，如何在电池中做手脚、如何用测试软件和官方网站查证ThinkPad笔记本是否翻新过等等技巧，敬请留意后续文章。

# 想收集咱邮箱地址，门都没有

■湖北 王勇

每天打开电子邮箱，蜂拥而至的垃圾邮件令人伤透脑筋，要问为什么会收到这么多垃圾邮件，原因只有一个，因为你曾在网络上公布过自己的邮箱地址，而后被他人恶意收集了。以前有人介绍过一些方法，比如将邮件中的@写成#来发布，但如今这种方法也不靠谱了，有些更智能的工具会替换#符号并加以收集，真是道高一尺魔高一丈啊！该怎么办呢？有时候自己又必须在网上张贴自己的邮箱地址，其实这里还有个更有效的方法，利用这个名为“SCR”的网站便能办到，它到底是如何来防止他人窃取自己邮箱地址的呢？往下看，谜底马上揭开。

## 一、隐藏邮箱地址

1.首先在IE浏览器中打开这个名为“SCR”的站点（http://scr.im/），然后将自己要在网上公布的那个电子邮箱地址键入到“Email”空白框内，并在下方“http://scr.im/”空白栏内输入一个别称，作为“http://scr.im/”域名的后缀，比如说笔者这里键入“cnn”，接着单击一下“Protect my email”按钮（图1）；




2.在新弹出的窗口中，我们便可以得到一个名为“http://scr.im/cnn”的域名地址（下页图2），往后如果自己要在网上发布自己的电子邮箱，只需将这个“http://scr.im/cnn”域名公布上去就可以了。







## 二、得到邮箱地址

那他人该如何知道自己真实的邮箱地址呢？方法也很简单，如果有人想知道自己的电子邮箱地址，首先在IE浏览器中打开自己发布的这个“http://scr.im/cnn”站点，我们可以看到，在打开的页面左侧会有一个验证码，在稍右侧点击一下其对应的验证码（图3），只要验证通过，在新页面中就可以看到自己真实的电子邮箱地址了（图4）。虽然这个方法看上去繁琐一点，但为了保障自己往后免于各种垃圾邮件的骚扰，还是非常值得一试的，你说呢？

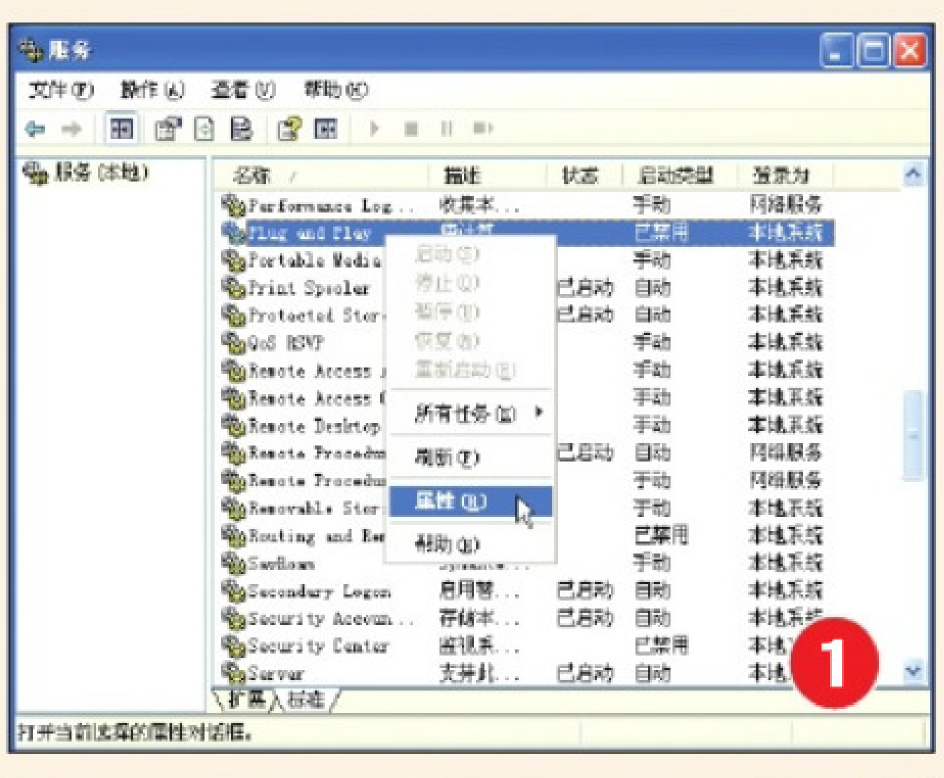


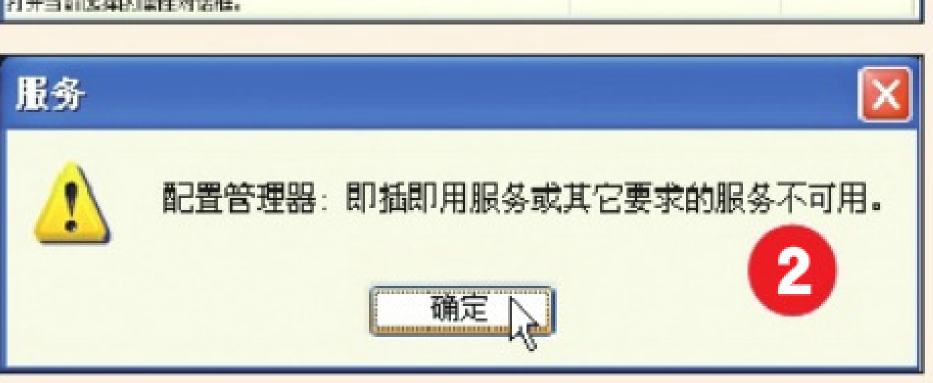

# USB设备不能使用为哪般

■济南 贾培武

近日，笔者电脑得一怪病：把一个USB设备插到电脑上，但Windows系统无动于衷，不仅没有跳出任何类似于“找到新硬件”，也不在桌面右下角弹出“系统无法识别USB设备”的信息。这是怎么回事呢？一筹莫展的笔者只得求教某大侠，得其真传，兹将解决过程列示于下，与大家共享之。

1.依次单击“开始”→“设置”→“控制面板”→“性能和维护”→“管理工具”，然后双击“服务”，打开“服务”窗口。




2.右键单击“Plug and Play”，然后在弹出的快捷菜单中，单击“属性”（图1）。

3.在弹出的“服务”对话框中，单击“确定”按钮（图2）。

4.单击“常规”选项卡，将“启动类型”设成“自动”（图3），然后单击“应用”按钮。

5.在弹出的“服务”对话框中，单击“确定”按钮。

6.单击“启动”按钮，稍候单击“确定”按钮关闭“Plug and Play的属性”对话框。

至此，问题解决，插入的USB设备又正常工作了。“Plug and Play”服务可使电脑在极少或没有用户输入的情况下能识别并适应硬件的更改。这是很重要的一个服务，一旦被禁用，会造成系统不稳定，而且很多硬件都会出现异常。该服务默认是启动的，但在很多情况下，比如受到病毒程序的破坏，或有些软件进行了一些不合理的设置等，都会使Plug and Play服务无法启动。

# 看机器，选游戏

■湖北 尹飞

现在网络游戏越来越多了，可供我们选择的也很多，对于大多数普通玩家来说不会非某游戏不玩，也不会为了玩游戏而去特意升级，于是哪款游戏能跑得顺畅就是一个问题了。虽然每款游戏都会公布最低配置和推荐配置，但是由于现在计算机配置多种多样，普通用户判断起来就不很容易。

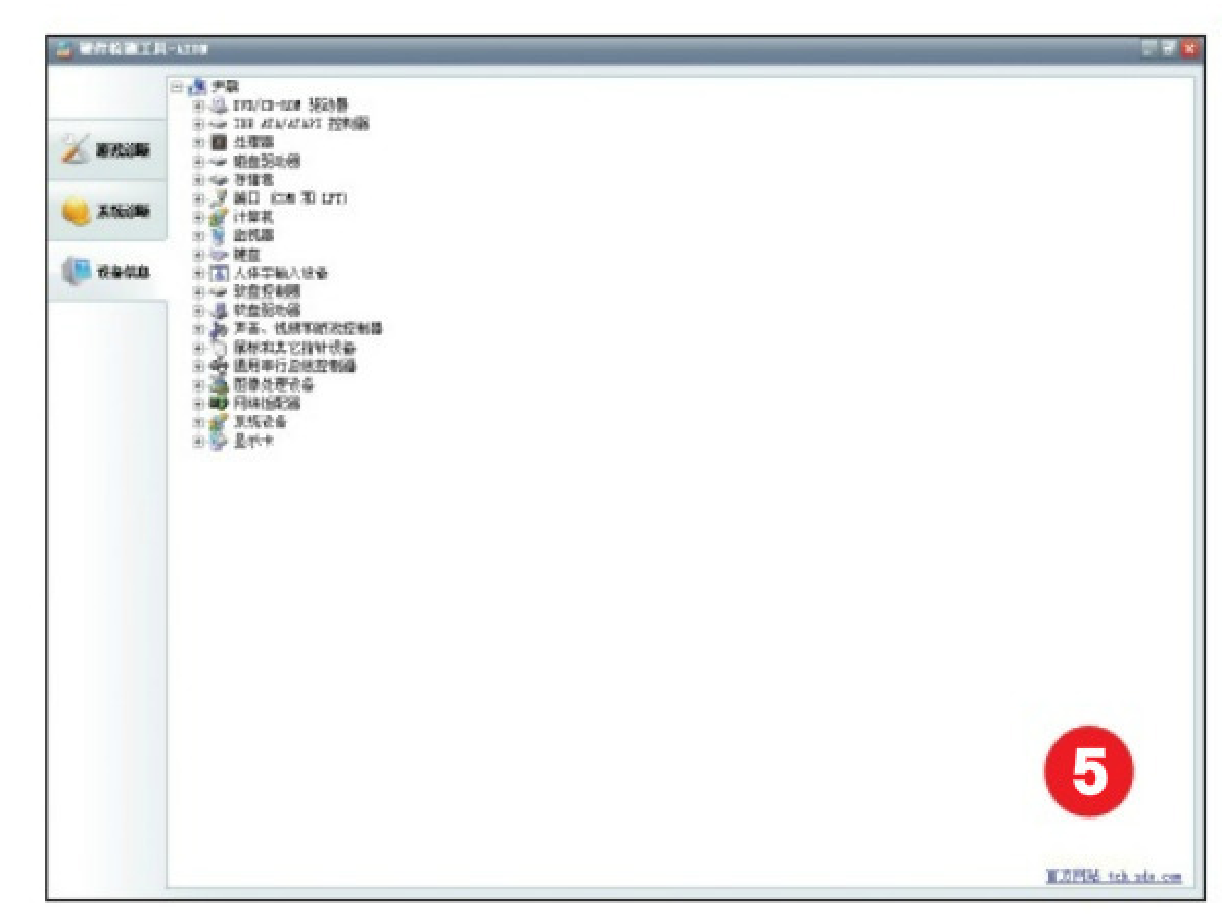
最近在网上发现盛大公司悄然推出了盛大硬件检测工具（下载地址：http://121.11.65.162/FTP/cop/20090320/1/ezdoctor_AION.rar）以供盛大玩家检测电脑系统中的驱动、DirectX、显卡等问题，并快速提供解决方法。这款软件使用很傻瓜，我们在官方下载后解压，运行EZDoctor.exe，然后工具将自动搜集本机的硬件信息，进入“游戏诊断”界面后在下拉框中选择需要诊断的游戏，点击“立即诊断”即可（图1），这时软件会将被测试游戏所需最低配置与本机配置进行对比，并用小旗将其分项表明该项配置是否符合要求，且将诊断结果及解决方案列出（图2），如果在“游戏诊断”界面后在下拉框中选择所有游戏的话，那么软件会根据本机配置情况比对盛大公司旗下的游戏之后分可以流畅运行、可以运行和建议升级配置等几个档次分类列出（图3）。如果我们对某款游戏的测试结论有异议那么我们还可以通过“我来评测”将问题反映给盛大。另外我们可以在“系统诊断”界面中查看影响游戏流畅度、画面质量的三个因素：DirectDraw、Direct3D、AGP纹理的状态，并根据需求对显卡的设置进行更改（图4）；在“设备信息”界面中可以看到本机当前的配置（个人感觉和Windows自带的设备管理器没有区别）（图5）。


1


2


3


4


5

需要注意的是，为了进行游戏诊断，本机的硬件配置信息需要提交到服务器进行分析，如果不同意提交信息，那工具将无法正常诊断。

整个软件使用起来十分傻瓜化，初学者也可以轻松掌握，检测结果也差强人意，但是只能检查盛大公司旗下的游戏，对于其他公司的游戏就无能为力了，建议盛大游戏玩家可以使用。




**编者按：**经过前几期各种实用小招式的出现，许多读者都发现在自己生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为phair@popsoft.com.cn。

## 让Word 2007启动如飞

**■浙江 砂帆**

每当笔者打开Word 2007时，因为启动画面总是慢如蜗牛，所以浪费了不少时间，后来终于发现使它启动飞快的方法。

1.双击系统桌面上Word 2007的图标，打开工作界面。点击左上角画着图案的小圆形按钮，出来菜单后点击最下面一排的“Word选项”。

2.选择左边的“加载项”，由于Word 2007的功能强大，其加载的内容也就增加了，启动才会显得很慢。因此我们接着点击“加载项”里面的“转到”**（如下图）**，出来一个窗口后，将“稿纸向导加载项”“书法加载项”“斜线表头向导”和“信封向导”前面的勾都去除掉，只保留“Office Special Symbol Input Add-in”。最后点击“确定”，退出。

朋友们，你们再重新打开Word 2007试试看，是否觉得觉得它启动如飞了呢？




## 光驱仓门难开应急招

**■山东 王霞**

近来爱机得一怪病，即连续几天不用光驱后，光驱仓门就难以打开。但如果每日都有事没事地开关光驱仓门几次，就没有这样的事情了。就该症状向高手请教，得其真传的法宝如下：

在电脑主机的光驱控制面板上，有一个被许多用户忽视的小孔，这其实是光驱的“应急弹出孔”**（如下图）**。当光驱仓门难于打开时，你就可以用一根具有足够硬度的细铁丝，比如拉直的回形针，插入这个应急弹出孔，当遇到阻力时，稍微用力向里顶，就可将光驱托盘架顶出。如果电脑处于通电状态，在用力向里顶的同时，可按下光驱弹出/关闭按钮，这在光驱卡盘时亦能将光驱托盘架顶出。作为应急之需，不妨一试的！




## 假期出行，在网易邮箱里订购机票

**■重庆 陈佳**

笔者最近发现，网易邮箱提供的在线订购机票功能甚是方便，对于即将旅游的朋友希望能够有所帮助。

在网易邮箱首页http://mail.163.com用自己的邮箱用户名及密码登录进邮箱，点击上方位置的“百宝箱”选项卡，再点击里面的“机票订购”**（如下图）**。如果您不需要报销凭证，则可使用电子客票，即可凭有效身份证件登机。如果需要报销凭证，则在“行程单配送方式”下拉列表里选择相应的配送方式。再输入姓名及联系手机，确保送机票时对方能够顺便联系到您，以免延误您的行程。

**小提示：**目前在网易邮箱里订购机票可以直接享受20元的优惠，即您需要支付500元的话，优惠20元，就只需支付480元了，不错吧！

好了，最后祝您旅程航班愉快！



客座专家 龚胜




**关键词：刻录机 固件升级**

**问：**我有一台两年前买的NEC DVD刻录机，听朋友说可以通过升级固件支持“光雕”功能，请问刻录机固件具体如何升级？升级时应注意些什么？

**答：**升级刻录机固件时，首先我们应查证刻录机当前固件版本，并确保待刷固件与其匹配，如果刷入不匹配的固件，轻则导致刻录机性能下降、兼容性变差，重则可让刻录机报废。我们可以进入“控制面板→设备管理器”，选中刻录机，打开“设置”标签，就可以看到刻录机固件版本了，也可以通过Nero CD Speed的“Drive check（设备检查）”来查看刻录机固件版本。用来升级的新版固件，一般应该去刻录机厂家官方网站上查找，而且一定要看清楚其匹配的产品。刻录机固件过去通常在纯DOS环境下进行升级操作，操作比较麻烦，不过现在大多也可以在Windows下进行升级了。

和升级主板BIOS类似，刷新刻录机固件时要注意切不可中途掉电，同时尽量将固件升级程序放在硬盘上运行，并确保引导盘和固件升级程序没有感染病毒。一旦刷新后出现问题，可尝试再次重新刷新，若仍有问题就只能送修了。

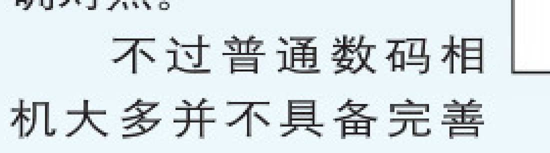
**关键词：数码相机 手动对焦**

**问：**我有一台数码相机，在使用过程中，常常出现一个问题就是自动对焦不正确，从而导致拍摄失误，请问原因何在？如何解决此问题？

**答：**尽管自动对焦技术越来越先进，能够适应绝大多数拍摄情况，但由于现实的拍摄环境及对象千变万化，自动对焦总有失误和难以胜任的时候。我们还离不开完全由人工控制的手动对焦。比如由于对焦原理的限制，大多数数码相机在低反差，弱光下的自动对焦都比较困难，常常导致失焦问题。在这种情况下，可以应用相机手动对焦功能来进行正确对焦。



具备手动对焦环的消费级DC很少



不过普通数码相机大多并不具备完善的手动对焦功能。即使有，也和传统相机上采用的双影合一连动测距、裂像式微棱等辅助手动对焦不同，大多数普通DC（除数码单反相机）的手动对焦实际上仍为原始的目测估算距离的对焦方式，即估算出被摄体的大致距离后，用按钮设定对焦距离。只有个别准专业数码相机可以使用镜头上的对焦环进行手动对焦。手动对焦时，我们应放大液晶显示屏上的图像来检测对焦状况。灵活使用数码相机的手动对焦功能除了能弥补自动对焦的不足外，配合超焦距应用，可以提高数码相机反应速度，方便抓拍动态景物，因此灵活应用手动对焦也是我们应该掌握的重要技巧。

**关键词：数码照片 GPS定位**

**问：**我最近打算外出旅行，沿途肯定会拍摄大量照片，我希望以后能结合当地的地理位置和实际风景，同时与照片进行对比来回顾整个旅程，请问要如何才能实现呢？

**答：**要实现这一目的需要照片中包含相关的GPS信息，但目前能直接记录GPS信息的数码相机很少，我们可以用一些变通的方法来达到这一目的。基本思路就是通过相片EXIF记录的时间信息和GPS设备记录的时间对应，然后用特定软件将GPS信息加入到数码照片中。接下来使用Picasa中的“Geotag（地理位置）”功能，直接调用Google Earth并将照片粘贴到卫星地图中作为地标，照片可以在两者之间相互转换浏览，同时还可以给照片添加经纬度信息等。这样你就可以按照旅行路线将照片依次粘贴到对应的卫星地图上，从而将你的足迹印到“地球”上，实现对整个旅程的“写实”回顾。


能看到图片拍摄地的经纬度

**关键词：DOS 硬盘故障 主引导区**

**问：**前两天我使用了一个DOS下的游戏软件后，硬盘就无法启动了，请问原因何在？是硬件还是软件故障？该如何进行修复？

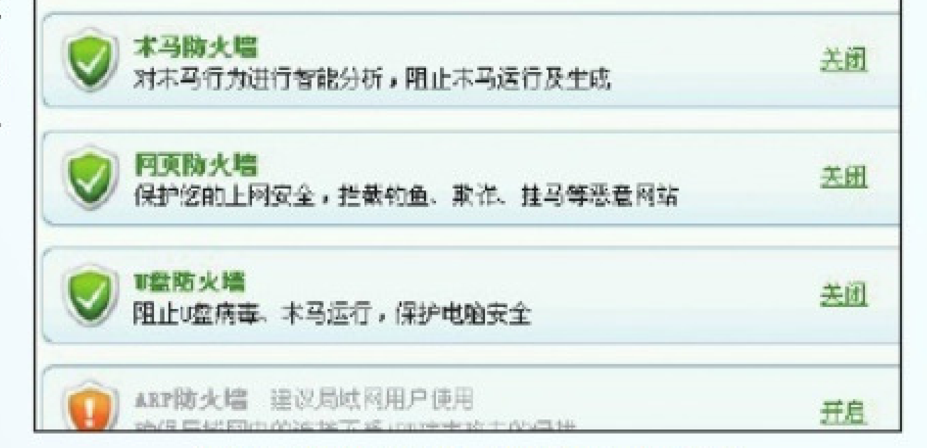
**答：**很可能是因为病毒导致硬盘主引导区破坏，通常不是硬盘硬件故障。主引导程序位于硬盘的主引导扇区，主要用于检测硬盘分区的正确性，并确定活动分区，负责把引导权移交给活动分区的操作系统。此段程序损坏将导致无法从硬盘引导，但从USB设备或光驱启动之后可对硬盘进行读写。修复此故障最简单的方法就是在DOS下执行：fdisk/mbr，将直接修复硬盘主引导程序，因为FDISK程命令中包含有完整的硬盘主引导程序。此外在硬盘主引导扇区中还存在一个重要的标志：就是其最后两个字节应为“55aa”，此字节为扇区的有效标志。当从硬盘、U盘或光盘启动时，都将检测这两个字节，如果存在则认为有硬盘存在，否则将不承认硬盘，若此标志丢失，一般可使用DEBUG进行恢复处理。

## 关键词：U盘 病毒 预防

**问：**前几天我在使用朋友的U盘时，被病毒感染，请问U盘传播病毒的原因是什么？如何预防系统被U盘病毒感染？

**答：**现在除了通过网络传播外，U盘就是病毒和木马传播最主要的途径之一，U盘病毒的传播原理其实很简单，主要是利用了Windows操作系统的自动运行功能（Autorun），通常在感染了病毒的U盘根目录下，会存在一个隐藏的Autorun.inf文件，其中包含诸如以下内容：

```
[autorun]
OPEN=auto.exe
.....
shellexecute=auto.exe
shell\Auto\command=auto.exe
```



开启U盘防火墙有效抵御U盘病毒

这样当我们插入U盘后，系统就会自动运行病毒程序Auto.exe，从而传播病毒。要避免U盘病毒传播，可以手工关闭系统的自动运行功能，也可以安装360安全卫士等软件自动对U盘病毒进行免疫。



## 关键词：键盘故障 键位失灵

**问：**我有台笔记本电脑，前几天不小心将咖啡打翻在键盘上，键盘个别键位就失灵了，如果暂时不打算更换键盘的话，是否还有其他应急处理的办法？

**答：**键盘最常见的故障就是个别键位失灵，一些使用频率高的常用字母键，最容易出问题，比如接触不好、弹簧失去了弹性等，你可以自行打开键盘用无水酒精清洗一下键盘内部，尤其是失效按键下面与键帽接触的部分，如果里面有一层比较透明的塑料薄膜，请揭开后再清洗。另外还可以想办法用软件的方法来重新定义一些不常用的键来替代常用键，比如使用一款名为“移花接木”的小软件，可以让我们轻松地重新布局键盘设置，用不常用的键母来代替损坏的键母，另外还有最简单的一个方法就是按住Alt键不放，然后在小键盘上输入常用键的ASCII码即可，比如Alt+68就是大写的“D”。



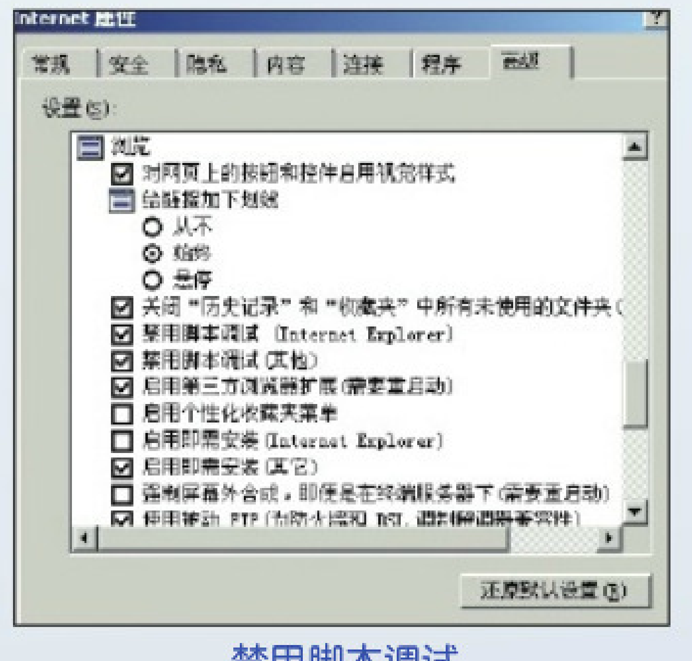
键盘

键盘是人机交互使用频繁的一种外部设备，它的正确使用和维护对计算机正常工作是十分重要的，在键盘的使用和维护上，应该注意保持键盘的清洁，尤其切忌将液体洒到键盘上，一旦有液体流进，就会使键盘受到损害，造成接触不良、腐蚀电路和短路等故障。若意外有大量液体进入键盘，应当尽快关机，将键盘接口拔下。在未确定键盘内部完全干透前不要急于试机，以免短路造成主机接口的损坏。

## 关键词：浏览器脚本 脚本出错

**问：**我的电脑最近在用IE浏览器上网时常常出现脚本错误，请问脚本同我们平时使用的VB、VC等语言的区别主要是什么？为什么有时电脑会出现脚本错误的问题？

**答：**脚本英文为“Script”，实际上脚本就是程序，一般都是由应用程序提供的编程语言进行编写。包括浏览器（JavaScript、VBScript），多媒体创作工具，应用程序的宏和创作系统的批处理语言也可以归入脚本之类。脚本同我们平时使用的VB等语言的区别主要在于：脚本语法相对简单，比较容易掌握；脚本与应用程序密切相关，所以包括相对应用程序自身的功能；脚本一般不具备通用性，所能处理的问题范围有限；另外脚本多为解释执行。各类脚本目前被广泛地应用于网页设计中，因为脚本不仅可以减小网页的规模和提高网页浏览速度，而且可以丰富网页功能。不过脚本也会被一些别有用心的人利用，在其中加入一些破坏计算机系统的命令，所以浏览器通常会对脚本运行进行一些限制。比如在IE中，可通过“安全设置”，选择“脚本”选项下的各种设置对脚本运行进行控制。



禁用脚本调试

浏览网页时出现脚本错误，可能是网页本身的设计问题，也可能是IE版本较低导致的，建议将IE版本升级至最新，并选择“禁止脚本调试”，然后保证在“显示每个脚本错误的通知”前没有打上钩。这样以后网页中有脚本错误时也不会弹出提示。

## 关键词：多操作系统 启动恢复

**问：**我有台笔记本电脑安装有原配的WinXP系统，因为安装的软件较多，最近工作不太稳定了，于是我又安装了Win2000，但是安装完以后XP系统就无法启动了，请问如果不想彻底重装，有什么简单的解决方法吗？

**答：**由于Win2000早于WinXP上市，如果在已安装了WinXP的电脑上安装Win2000就会导致相关引导系统发生混乱，导致XP无法启动。要解决这个问题并不麻烦，你只需找到一张XP安装光盘，在Win2000下运行安装程序，等拷贝完文件系统重启后，不要选择继续安装，而选择进入Win2000系统，然后进行如下操作：首先用记事本打开C盘根目录下的Boot.ini文件，删除文件最后一行，“C:\$WIN_NT$.~BT\BOOTSECT.DAT="Microsoft Windows XP Professional 安装程序”，然后再删除C盘上以“$”开头的临时文件夹。重新启动后原来的XP系统即可顺利启动，同时Win2000也能正常启动，问题圆满解决。

# 比完数字比什么？——主流显卡“非主流”比拼



□江苏 云飞

## 前言

“9800比9700好、带+的比不带+的强、1GB比512MB多、DDR5比DDR4要快、6层PCB自然比4层的好得多……”无论初探DIY的菜鸟同学，还是入行已久的老鸟前辈，相信都曾对以上话语颇为熟悉。显卡市场新品不断，各类型号层出不穷，消费者选购时往往只是“比数字”。于是各家厂商推出的“金版”“银版”“至尊版”也大多是在此处下功夫，相应的价格也会水涨船高了。

虽说“比数字”也有一定道理，可单纯的数字比较，无法体现显卡的整体素质。如何才能避免误选“头重脚轻”“装备短缺”“容易发烧”的显卡，不在鸡肋的功能上浪费金钱，让我们享受畅快的游戏体验与视觉震撼呢？且看下文详细分解。

## 隐藏在数字之后的“非主流”

关于性能方面的比较、评测文章已太多，这部分不是本文的重心所在，今天我们要关心的是，当消费者面对琳琅满目的显卡时，类似的显卡核心，相差无几的性能参数，却有多款不同产品，价格更是大不相同，原因何在？又会对我们使用有怎样的影响？

究其原因，各家厂商为了提升性能，区分产品定位，甚至只是为了创造卖点，在散热系统、做工用料、供电与滤波系统，输出接口等这些无法靠“比数字”来判断的方面进行改动、升级或引入新技术，这些方面的变化不像数字那么直观，很容易形成误导。

为了便于大家有更清晰的了解，也为使评比的结果更加客观与具有普遍参考性，笔者将按照以下几条标准，从目前的主流显卡中选择出具有代表性、影响力的产品进行评比。对每款显卡的散热系统、做工用料和电路设计进行5分制评分，输出接口部分由于每个人的应用情况不同，故不做评分。

比拼显卡列表

| 厂商 | 初级 | | 中级 | | 高级 | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 七彩虹 | / | / | iGame9800GT GD3定制版 | 镭风4830 GD3 冰封骑士 | / | / |
| 双敏 | 无极9600GT玩家限量版 | 无极HD3850玩家限量版 | / | / | 无极9800GTX+ 玩家黄金版 | 无极HD4850玩家黄金版 |
| XFX讯景 | / | / | 讯景9800GT | / | / | / |
| 迪兰恒进 | / | / | / | HD4830雷钻 | / | / |
| 耕昇 | / | / | / | / | 9800GTX+ 黄忠版 | HD4850赵云版 |

# 性价比的争夺——NVIDIA GeForce 9600GT VS ATI RADEON HD3850

首先登场的是双敏UNIKA的两款产品，无极9600GT玩家限量版与无极HD3850玩家限量版，对于普通用户来说性价比还是非常高的，对高清播放、DirectX10游戏的支持也使它们还能继续在市面上停留一段时间。双敏基于相同核心的显卡还有"玩家黄金版""玩家战斗版"以及"玩家限量版V2"等，虽然名称不尽相同，但无非就是在显存、散热器或是接口等方面做做文章。

比如"玩家黄金版"就是256MB显存并更换了散热器的版本，"玩家战斗版"则是将核心频率从670MHz提升到700MHz，显存也从GDDR3升级到了GDDR4，"玩家限量版V2"就更为明显，将"飞酷T型开放式散热器"更换为较为普通的散热器，接口方面也变为HDMI+VGA+DVI的组合。至于以上的规格变更究竟对消费者的实际意义有多少，那就不好说了。

| 9600GT VS HD3850核心参数比较 | | |
|---|---|---|
| 显卡核心 | 9600GT | HD 3850 |
| 核心代号 | G94 | RV670 |
| 核心数量 | 单核心 | 单核心 |
| 核心频率 | 650MHz | 670MHz |
| 核心工艺 | 65nm | 55nm |
| 流处理单元 | 64个 | 320个 |
| 显存类型 | GDDR3 | GDDR3 |
| 显存频率 | 1800MHz | 1660MHz |
| 显存位宽 | 256位 | 256位 |
| 接口类型 | PCI Express X16 2.0 | PCI Express X16 2.0 |
| 最大分辨率 | 2560×1600 | 2560×1600 |
| 3D API | DirectX 10, OpenGL 2.0, Shader Model 4.0 | DirectX 10.1, OpenGL 2.0, Shader Model 4.1 |
| 支持特性 | HDR+AA，HDCP，CSAA，PureVideoHD，NVIDIA SLI | HDR+AA，AVIVO，PowerPlay |

## 双敏9600GT玩家限量版

市场参考价：699元

■散热系统：★★★☆ ■做工用料：★★★☆ ■供电滤波：★★



第一次看到双敏9600GT玩家限量版的人一定会被"硕大的、几乎覆盖整个显卡表面的、类似蝴蝶翅膀似的、黑色外壳的"散热系统吸引。其实GeForce 9600GT还属于G94核心，在65nm工艺下集成超过5亿只晶体管难免会产生很大的热量，不得已才使用如此巨型的散热系统前来好好"清凉"一下。

### 做工用料与显存

这款产品为非公版设计，采用10层PCB板，有助于减少电气干扰提供更纯净的信号，使显卡的稳定性大大增强，同时也增强了超频性能。显存方面，无极9600GT玩家限量版采用奇梦达的1.0ns GDDR3显存，组成512MB/256bit的规格，核心/显存频率为650/1800MHz，与公版相同。

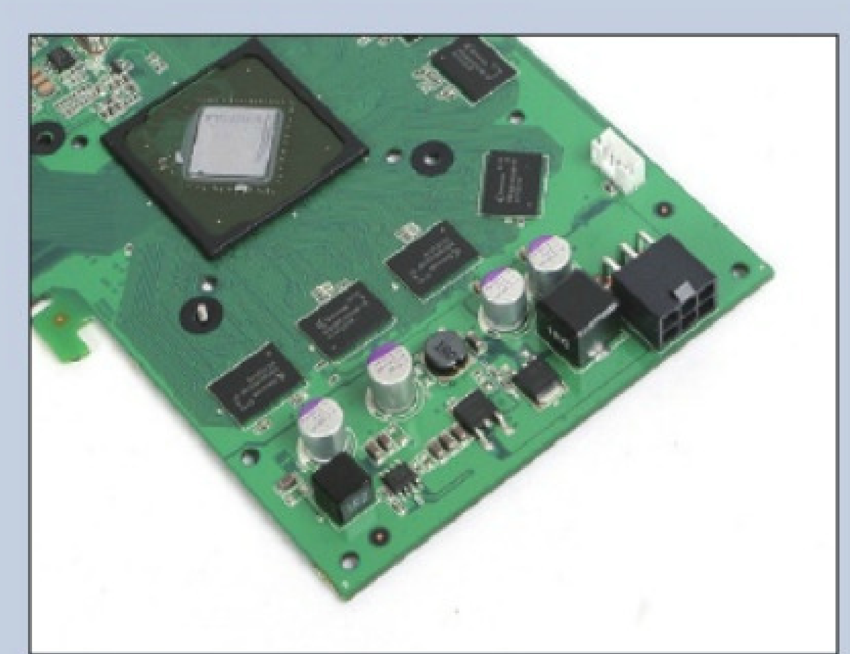


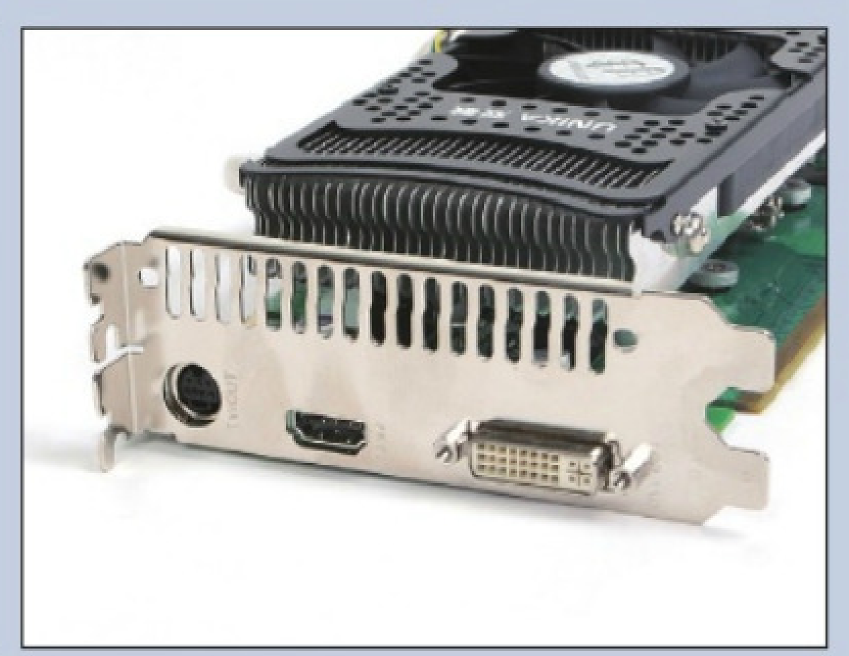

### 散热系统

此款散热器为双敏电子独有设计，称之为"飞酷5散热器"，由34片散热鳍片平行构成面积庞大的排装散热阵形，配合两根直径为8mm的热管作为散热器的核心部件，导热能力比市面上常见的细热管散热器要更强。一般而言，当热管直径达到8mm级别时，热管的性能会得到较好的发挥，而过细的热管导热能力其实并不理想。散热器采用铝合金制造，在与核心接触的部分则嵌入铜块，并经镜面处理，对提升散热效果有一定帮助。

由于散热器尺寸很大，所以通过四个螺柱固定在显卡上，不过用于固定的四个受力点都集中在核心底座的四角，而且背部并没有"四爪背板"支撑，这种安装方式对PCB版的承受能力是一种考验。

### 电路与输出接口





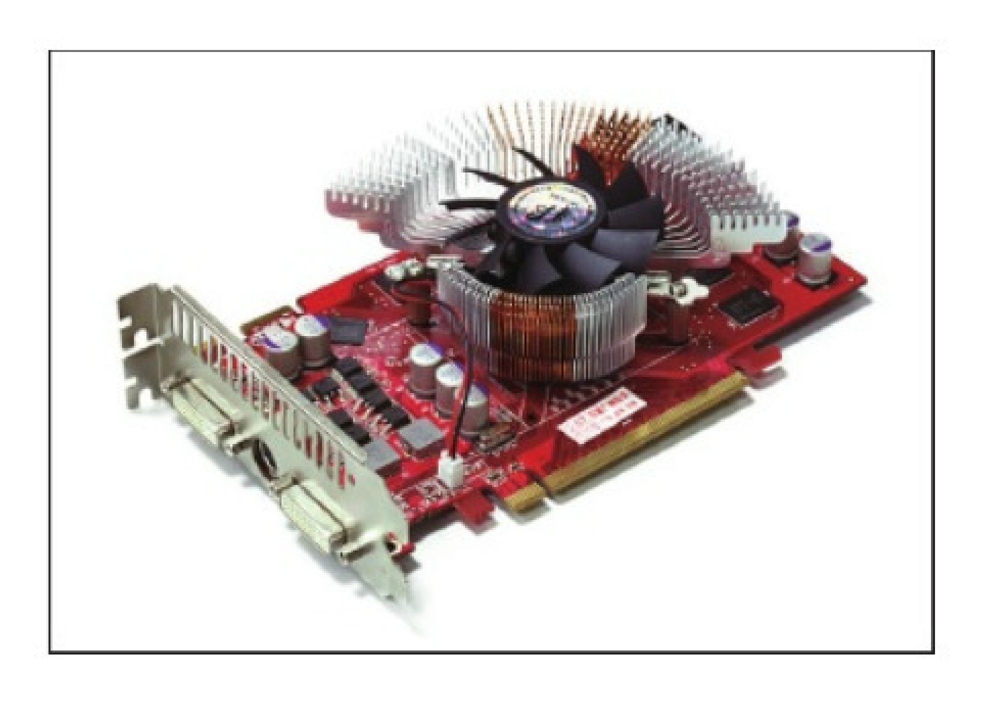
供电部分为2+1相设计——核心2相，显存1相——并采用大量日系固态电容及钽电容。钽电容具有阻抗低、漏电流小、高频特性好等优点，搭配全封闭电感为显卡在长时间高频率下稳定工作奠定了坚实的基础。双敏9600GT玩家限量版除DVI接口之外还提供了原生HDMI和S-Video接口，并提供各种转接线，能满足用户对各种设备信号输出的要求。

## 双敏无极HD3850玩家限量版

市场参考价：599元

■散热系统：★☆ ■做工用料：★★★ ■供电滤波：★★★☆

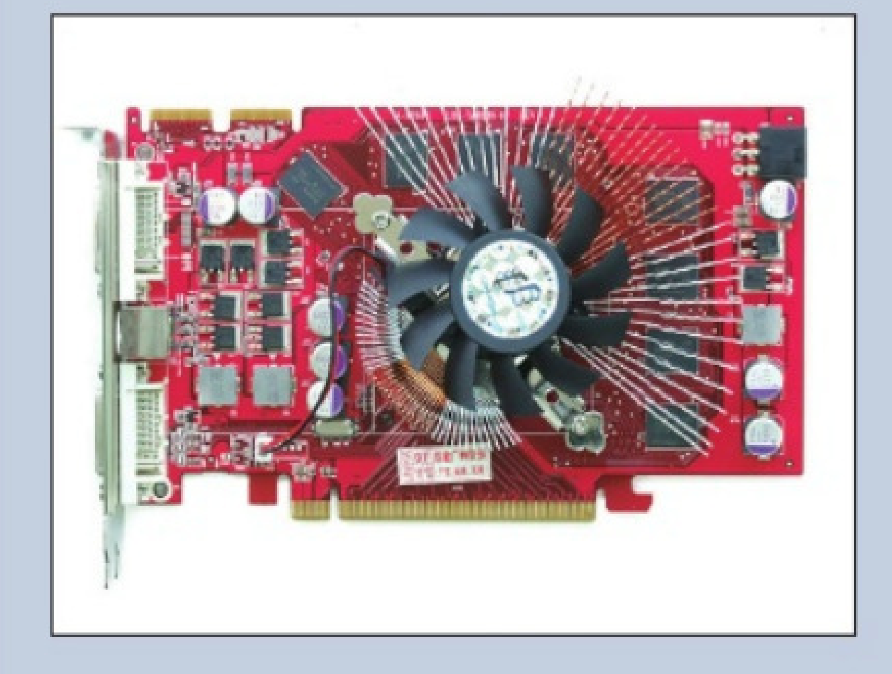
双敏无极HD3850玩家限量版推出时间较早，因此没有采用流行的热管散热系统，不过其散热系统的造型设计方面也有其独到之处。



### 散热系统

这款散热器的官方正式名称是“飞酷T型开放式散热器”。在实际生产中，将41片厚度约在0.45mm左右的散热鳍片通过挤压的方式结合在一起形成形成散热底座，并将鳍片的尾部加工成不规则的锯齿形，这样做的目的在于尽可能形成更大的散热面积，整体排列成波浪状也是为了风流能够通过鳍片形成的风道，以帮助其他元件散热。散热鳍片采用铝合金制造，底座中嵌入导热性能更好的铜块，并经过拉丝和镜面处理，有助于提高散热效率。考虑到散热器较重，因此显卡背面增加了金属板，并在显示核心对应的位置加上导热胶贴，利用大面积金属板来增强散热效果。

### 做工用料与显存



这款产品也采用非公版设计，显存为三星1.2ns GDDR3颗粒，512MB/256b的规格比许多同级产品要高，还可以使用ATI特有的Hyper Memory技术通过共享内存将显卡的显存容量扩充至1GB，对当前的主流游戏有一定帮助。

### 电路与输出接口

双敏无极HD3850玩家限量版使用2+1相供电设计，在元件的选择上也较为用心，采用许多三洋固态电容，配合全封闭贴片电感与场效应管（MOS管）组成的滤波稳压电路，保证了此产品的稳定性，再附加一个6Pin的外接电源接口，即使在非PCI-E 2.0的主板上使用也能确保足够的电力输入。双DVI加S-Video接口对于拥有双显示设备的用户比较实用，还随卡附送DVI转HDMI、VGA接头和色差输出线。

## 实用型的比拼——NVIDIA GeForce 9800GT VS ATI RADEON HD4830

有些厂商会为了区分产品定位或创造卖点，而在“参数之外”的这些方面进行了各式各样的改动，这种现象在竞争激烈的中端市场非常多。七彩虹iGame系列定制版的产品就是其中的典型代表，与同品牌的“逸彩”系列相比，该系列在核心完全相同的情况下，允许玩家根据自己的需求定制散热系统。七彩虹iGame 9800GT GD3定制版依据散热器的不同，共有四种型号，散热方式包括风冷和水冷，每一款的PCB颜色也不同。

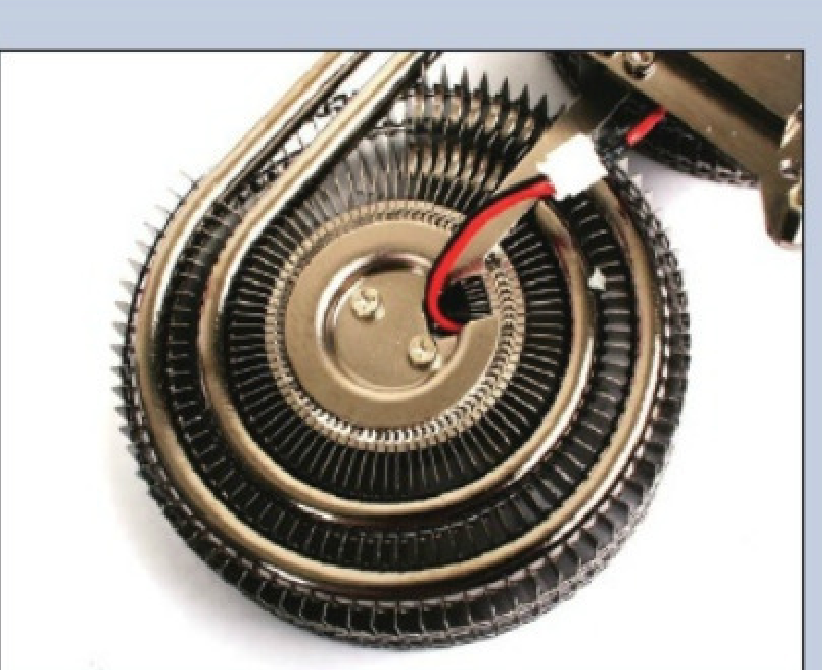
| 9800GT VS HD 4830核心参数比较： | | |
|---|---|---|
| 显卡核心 | 9800GT | HD 4830 |
| 核心代号 | G92 | RV770 |
| 核心数量 | 单核心 | 单核心 |
| 核心频率 | 600MHz | 575MHz |
| 核心工艺 | 65nm | 55nm |
| 流处理单元 | 112个 | 640个 |
| 显存类型 | GDDR3 | GDDR3 |
| 显存频率 | 1800MHz | 1800MHz |
| 显存位宽 | 256位 | 256位 |
| 接口类型 | PCI Express X16 2.0 | PCI Express X16 2.0 |
| 最大分辨率 | 2560×1600 | 2560×1600 |
| HDCP | 支持 | 支持 |
| 3D API | DirectX 10, OpenGL 2.0, Shader Model 4.0 | DirectX 10.1, OpenGL 2.0, Shader Model 4.1 |
| 多卡技术 | SLI | CrossFire X |
| 支持特性 | PureVideo HD, PhysX, CUDA, HybirdPower | Avivo UVD 2, PowerPlay, |

## 七彩虹iGame 9800GT GD3定制

市场参考价：1099元

■散热系统：★★★★★ ■做工用料：★★★☆ ■供电滤波：★★★★





### 散热系统之HA

HA是七彩虹iGame研究所与AVC联合研发的散热器，在与增大风量的情况下，实现了降低噪声与兼顾全卡的完整散热。它采用纯铜底座，并经过镜面打磨可更紧密地与显示核心结合。底座中安装4根粉末式纯铜热管，可将热量快速传导到由160片高密度铝合金散热鳍片构成的环形散热器上。大风量双风扇设计，不仅提高了散热效率，据七彩虹官方提供的资料，噪声被控制在26.4dB左右，非常安静。另外，考虑到铜在氧化后会导致散热性能下降，为了保持散热性能稳定，此款散热器还采用了全面镀镍工艺。

### 散热系统之ND

ND采用Auras散热器，无论散热器个头还是鳍片数量都是非常惊人，搭配4条热管和双风扇设计，配合覆盖在MOS管上的散热片，可获得良好的整体散热效果。





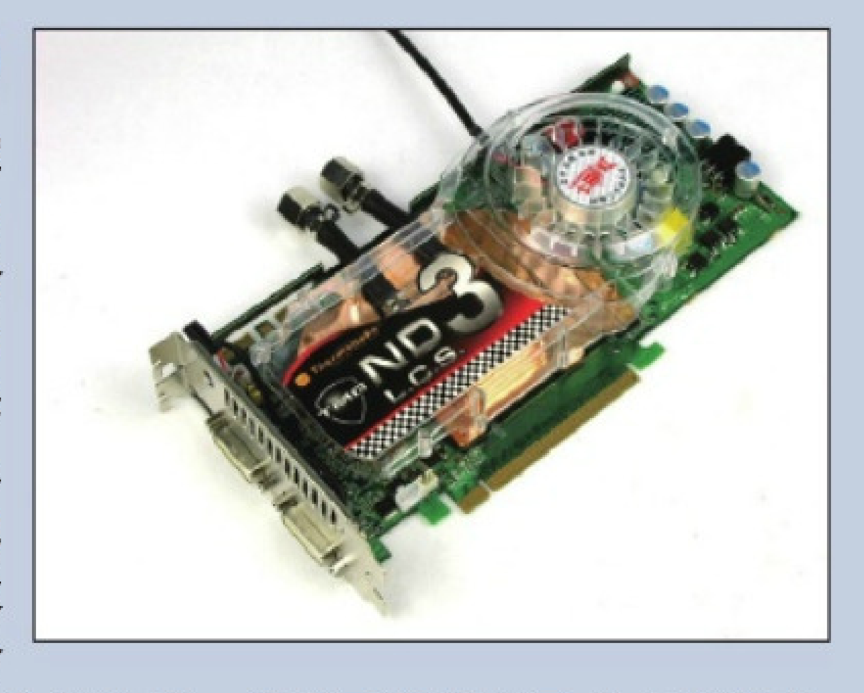
### 散热系统之LB

LB装配了由Tt设计的Orbdu AI散热器，采用了双热管加双风扇设计，风扇转速高达2400r/min，噪声比HA方案要大一些，不过散热性能很不错。风扇中还设有蓝色LED，工作时看起来很不错。



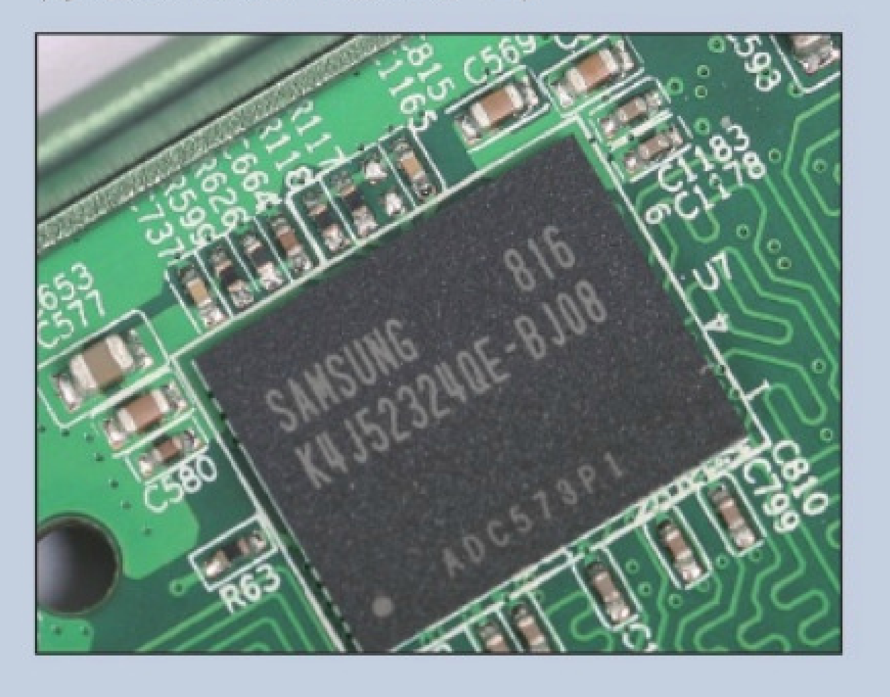
### 散热系统之NC

NC是四款定制方案中唯一使用Tt TMG ND3水冷散热器的，硕大的散热片可覆盖显示核心和显存，加上特殊的风槽设计能带来出色的整体散热效果。另外水冷设备还有两组转接头供选择，用户可根据自己的水冷设备来选择粗水管或细水管。



### 做工用料与显存

为了突出定制版的个性化，不同版本的产品也选用了不同的PCB颜色，HA为黑色、LB为蓝色、NC与ND则均为绿色。显存统一采用三星GDDR3显存颗粒，显存速度为0.8ns，默认核心/Shader/显存频率均为600/1500/1800MHz。




### 电路与输出接口

七彩虹iGame 9800GT GD3定制版采用非公版3+1相供电设计，每相供电均有3个英飞凌MOS管，并搭配优质固态电容与铁素体电感，用料相当扎实。输出接口为双DVI+HDMI，可满足高清和多头输出的需求。同时为方便老用户，还附赠了DVI转VGA接头。





## 七彩虹镭风4830-GD3冰封骑士

市场参考价：699元

■散热系统：★★★★☆ ■做工用料：★★★★ ■供电滤波：★★★☆



### 做工用料与显存

这款显卡采用非公版设计，PCB长度与公版基本相同，搭配512MB/256b三星1.0ns GDDR3显存颗粒，默认核心、显存频率为575/1800MHz，属于比较保守的配置。



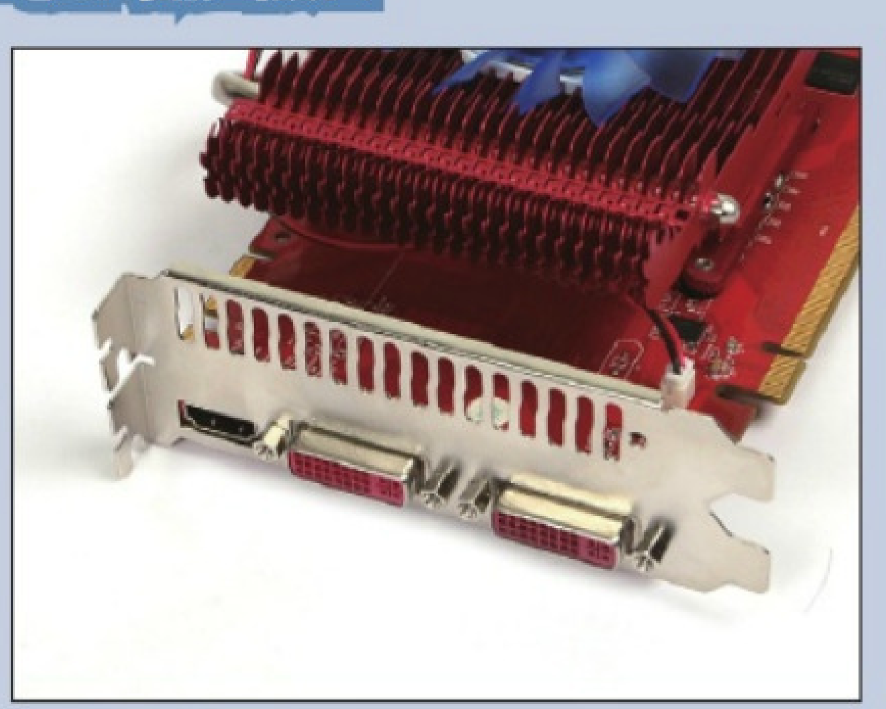
### 散热系统

七彩虹镭风4830-GD3冰封骑士采用双插槽双热管大尺寸散热器，红色的散热鳍片覆盖显卡表面，鳍片边缘为锯齿状，配合双滚珠轴承风扇，在抑制噪声的同时还保证了较高的散热效率。



### 电路与输出接口

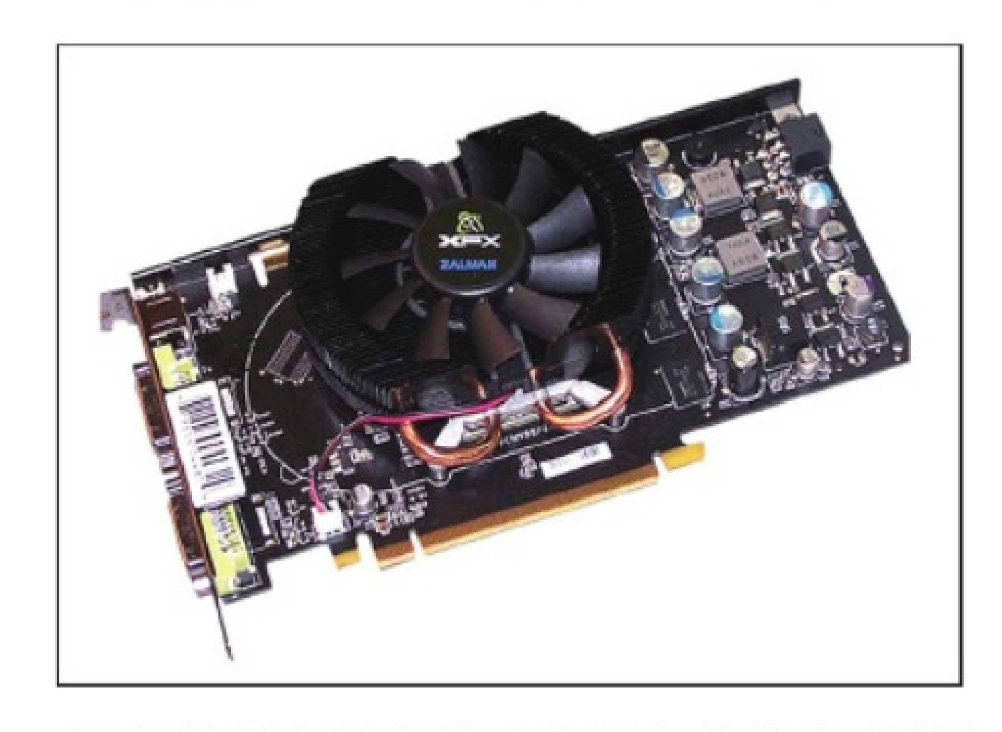
供电部分采用3+1相设计，搭配全封闭陶瓷电感与固态电容，并辅以6Pin供电接口。输出接口配置是这款产品的特色，它采用少见的双DVI加HDMI输出方案。由于内部集成最新的UVD引擎和7.1声道高保真声卡，HDMI接口显得更为实用，便于用户组建高清影音平台。值得一提的是，该产品还提供2个交叉火力桥接口，支持多卡互联，可满足发烧级游戏玩家的扩展需求。



## XFX讯景 9800GT（PV-T98G-YSF）

市场参考价：999元

■散热系统：★★★★　■做工用料：★★★★★　■供电滤波：★★★★




讯景的前身是拥有多年显卡生产和研发经验的松景，一度致力于OEM业务，旗下的XFX品牌显卡也只在欧美电脑市场销售。2003年随着GeForce FX系列图形芯片的发布，XFX品牌正式进入国内DIY市场，并于2004年启用中文名称“讯景”。XFX讯景9800GT有PV-T98G-YDL与PV-T98G-YSF两个版本，前者采用类似公版的涡轮风扇散热设计方案，本文推荐的后者则选用了更高端的散热系统。

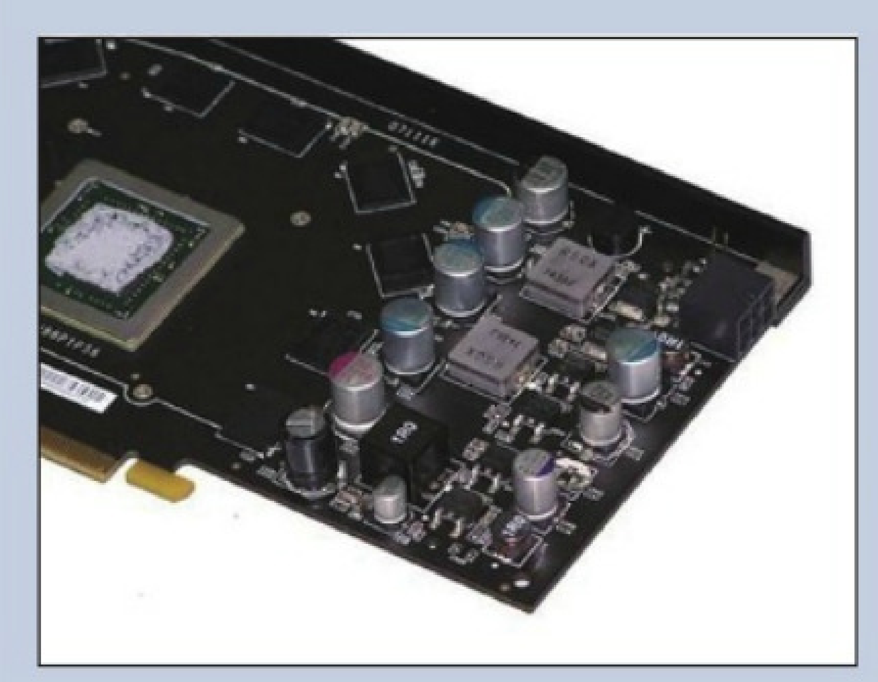
### 散热系统

这款显卡配备思民VF-830散热器，采用全黑色铜底铝合金鳍片加双热管设计。两条直径3mm的U形热管，共四次贯穿铝制散热片，再加上支持调速的7.5cm风扇，能自动调节转数，兼顾效能和静音。该散热器待机时转速为1700r/min，全速运行时为2700r/min，但噪声只有28dB，与公版相比不仅安静许多，散热效果也有提升。

### 做工用料与显存

这款产品采用10层非公版PCB，搭配512MB/256b Hynix 1.0ns显存，默认频率为600MHz/1800MHz，实际性能和稳定性均高于公版产品。

### 电路与输出接口





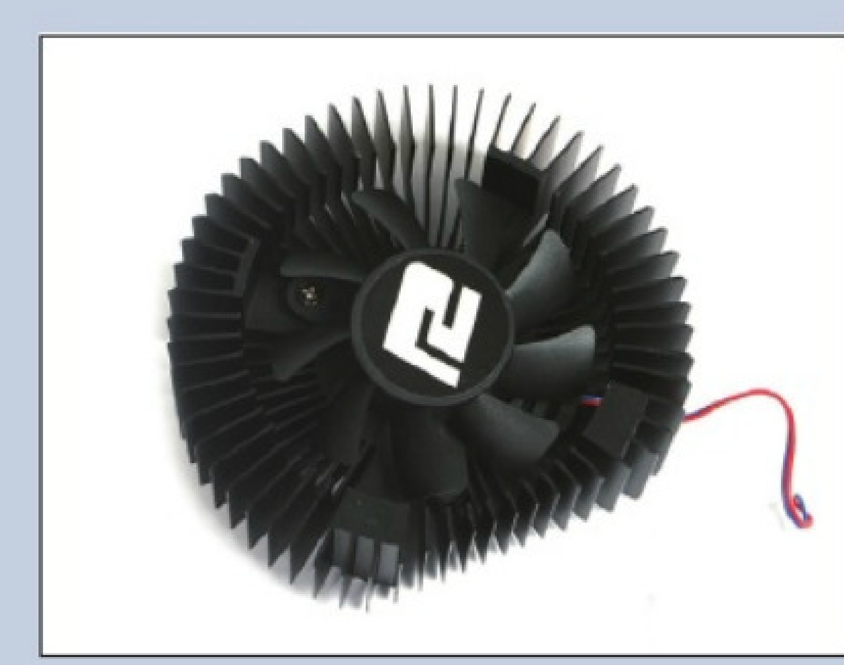
此卡的供电模块集中在显卡尾部，采用2+1相供电设计，略显保守。好在电路中大量使用三洋和日本化工生产的固态电容及贴片式全封闭陶瓷电感，为确保供电稳定，每相电路均使用3个MOS管和专用滤波电容。这款产品提供双DVI+S-Video接口，可实现高达2560×1600的高分辨率输出。

## 迪兰恒进 HD4830 雷钻

市场参考价：699元

■散热系统：★★★☆　■做工用料：★★★☆　■供电滤波：★★★☆







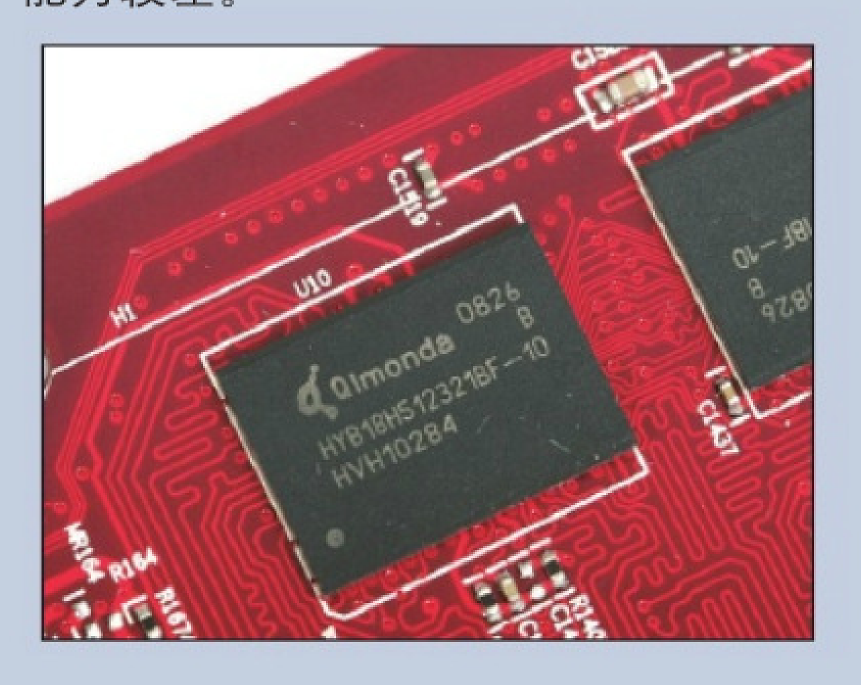



### 散热系统

迪兰恒进HD4830雷钻这款显卡比较有趣，最初曾采用俗称“黑风扇”的铝合金散热器，后来的版本则升级为HD4850星钻所使用的“螺旋飞翼”散热器。这款散热器的散热鳍片数量达90片，通过焊接工艺与底座紧密连接，底座表面经盘铣和镜面抛光处理，搭配70mm双滚珠大直径风扇，散热效果出色但噪声略高。

### 做工用料与显存

这款显卡采用迪兰恒进自行研发设计的非公版PCB，与HD4850星钻相同。搭配512MB/256b奇梦达1.0ns GDDR3显存，默认核心/显存频率为575MHz/1800MHz，性能较好但超频能力较差。



### 电路与输出接口

显卡采用2+1相供电设计，供电电路全部位于PCB末端，可避免干扰接口部分的高清信号，电路中全部使用固态电容并搭配封闭式电感，设计和用料令人满意。该卡提供了DVI+VGA+HDMI输出接口，可满足绝大部分用户的需求。



## 游戏玩家的争夺——NVIDIA GeForce 9800GTX+ VS ATI RADEON HD4850

在ATI发布HD4850之前，NVIDIA耗费数年心血打造的图形霸主地位还恍若坚不可摧，不过随着HD4850一路攻城略地，再加上HD3850在低端市场表现不俗，NVIDIA不得不尽快推出产品来应付ATI的攻势。在这种形势下，采用55nm的GeForce 9800GTX+高调面世，让广大的DIY爱好者又有了新的选择。

9800GTX+ VS HD4850核心参数比较：

| | | |
|---|---|---|
| 显卡核心 | 9800GTX+ | HD 4850 |
| 核心代号 | G92-420-B1 | RV770 |
| 核心数量 | 单核心 | 单核心 |
| 核心频率 | 740MHz | 625MHz |
| 核心工艺 | 55nm | 55nm |
| 流处理单元 | 128个 | 800个 |
| 显存类型 | GDDR3 | GDDR3 |
| 显存频率 | 2200MHz | 2200MHz |
| 显存位宽 | 256位 | 256位 |
| 接口类型 | PCI Express X16 2.0 | PCI Express X16 2.0 |
| 最大分辨率 | 2560×1600 | 2560×1600 |
| HDCP | 支持 | 支持 |
| 3D API | DirectX 10, OpenGL 2.1, Shader Model 4.0 | DirectX 10.1, OpenGL 2.1, Shader Model 4.1 |
| 多卡技术 | SLI | CrossFire X |
| 支持特性 | PureVideo HD, PhysX, CUDA, HybirdPower | Avivo UVD 2, PowerPlay, |

## 双敏无极9800GTX+玩家黄金版

市场参考价：1499元

■散热系统：★★★★ ■做工用料：★★★★★ ■供电滤波：★★★★

双敏无极9800GTX+玩家黄金版采用公版双插槽设计，配合NVIDIA特别研发的HybridPower技术（HybridPower是智能SLI技术的一大特征，它能将显卡的性能全部释放出来，也可在日常应用中自动将显卡切换到低噪声低功耗状态），配合同样支持此技术的主板，可以实现在高性能与低功耗间无缝切换。

### 散热系统

这款产品的散热器主体部分由80mm×25mm涡轮风扇和带有3根热管的散热片组成，其中还包含纯铜底座，因此不仅体积较大，重量也超过同类产品。公版散热器在安装固定方面十分严谨，共计14颗螺丝将散热器和PCB牢牢结合在一起。



### 做工用料与显存

这款产品采用12层P392公版全长PCB，全日系固态电容和封闭式电感，并搭配高品质MOS管，用料十足。显存部分采用和GTX280一样的现代0.8ns GDDR3现存颗粒，显存容量为512MB（256b），默认核心/显存频率为738/2200MHz，充裕的显存容量和带宽能保证显卡在高分辨率和高特效下流畅地执行游戏。



### 电路与输出接口



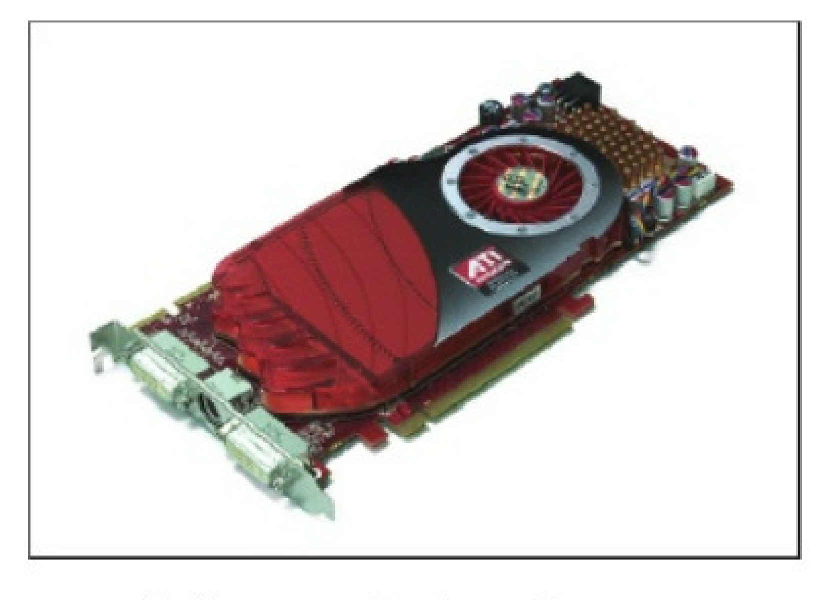
这款产品采用4+2相供电设计，并在输出部分使用了大量MLCC高频电容和钽电容，这些电容具有超低ESR值、耐高温、寿命长及体积小的特点，因此无极9800GTX+玩家黄金版也具备一定的超频能力。它支持3路互联（3-Way SLI）技术、Phsyx物理引擎和CUDA并行运算，双DVI接口能同时连接两个分辨率高达2560×1600的30寸液晶显示器，并支持DVI转HDMI输出。需要强调的是，这款显卡至少需要额定功率450W的电源，若组建SLI系统，电源功率还得翻番。



## 双敏无极HD4850玩家黄金版

**市场参考价：1399元**

■散热系统：★☆ ■做工用料：★★★★☆ ■供电滤波：★★★★☆



凭借55nm制造工艺，HD4850的封装尺寸控制得很好，但单插槽散热设计却显得有些“镇不住场面”，更令人郁闷的是第一批公版HD4850显卡BIOS的PowerPlay节能模式下，核心与显存频率下降并不明显，而风扇转速仅1300rpm左右，结果就是大部分HD4850待机温度高达80°！由于用户的不断反馈，许多厂商都推出了新版BIOS，对相关项目进行调整，降温效果非常明显，如果你的HD4850“高烧不退”，可以尝试一下更新修改版的BIOS。

### 散热系统

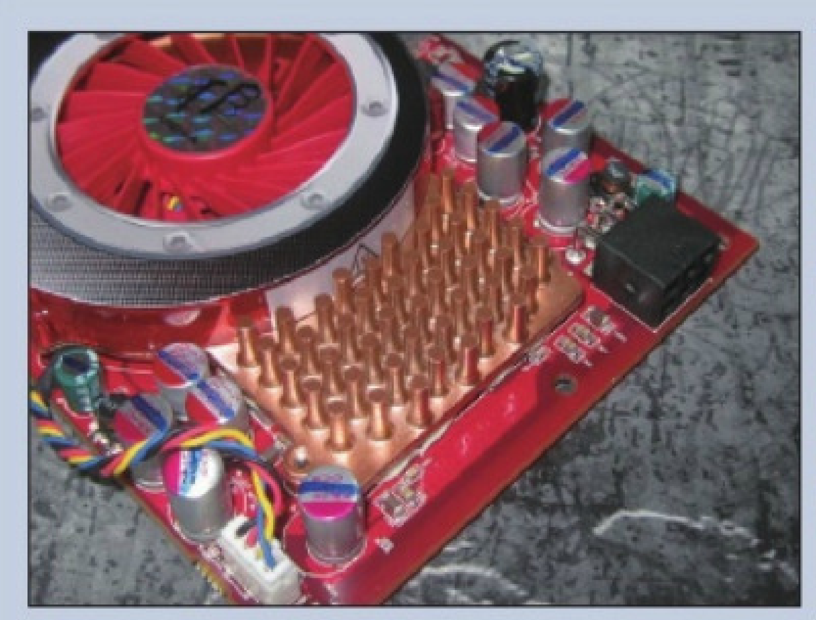


虽然看起来颜色非常像纯铜，实际上这款散热器是铜底+铝合金鳍片设计，散热片覆盖了显卡的大部分位置，在供电模块的MOS管上也装有铝合金的散热片，通过右侧的涡轮风扇，使风自右而左依次通过各个发热区，最后通过齿状导热槽排出。显卡背面除了与核心接触的部分外，显存芯片和供电模块的对应位置都通过导热胶贴与散热片结合，能增强散热效率。

### 做工用料与显存

外观上这款产品与公版HD3850十分相似，采用512MB/256b 1.0ns奇梦达GDDR3显存，默认核心/显存频率达到了625MHz/2000MHz。





### 电路与输出接口

这款产品采用4+1相供电设计，电路中使用了大量富士通红色铝壳固态电容，每相电路都搭配4颗MOS管和2颗电感，制作相当的用心，另外还配有一个6Pin辅助电源接口，整体功耗方面明显低于NVIDIA GeForce 9800GTX+。输出方面提供了双DVI+S-Video接口，算是同级产品的标准配置。

## 耕昇9800GTX+黄忠版 & HD4850赵云版

市场参考价：999元（耕昇9800GTX+黄忠版）1199元（耕昇HD4850赵云版）

■散热系统：★★★★ ■做工用料：★★★★☆ ■供电滤波：★★★☆

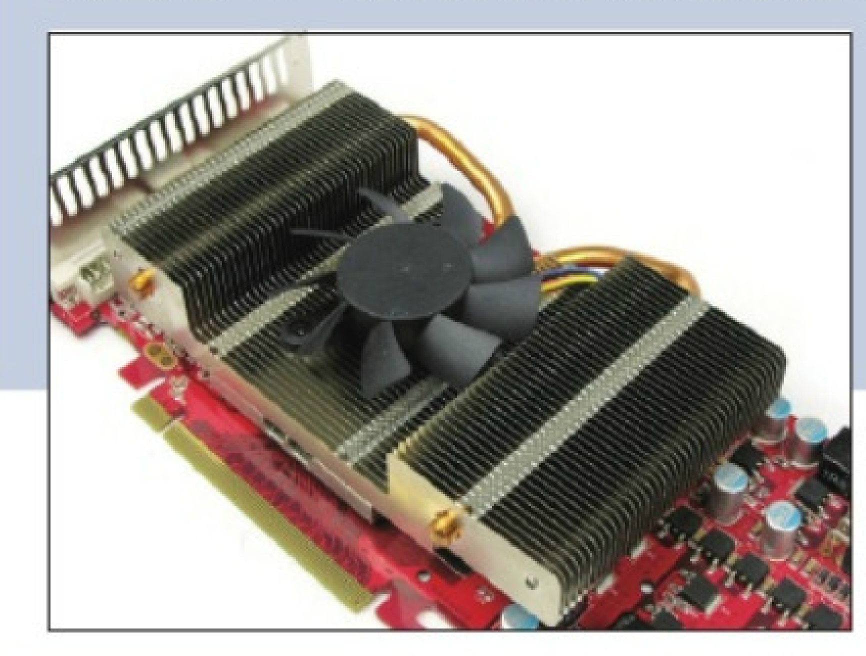




之所以将这两款产品合并在一起介绍，是由于它们在要比拼的项目中，差别很小。耕昇为两款对立阵营的显卡装备了几乎一样的散热系统，在做工与用料方面也几无二致，估计是为了兼顾成本和研发速度。

### 散热系统

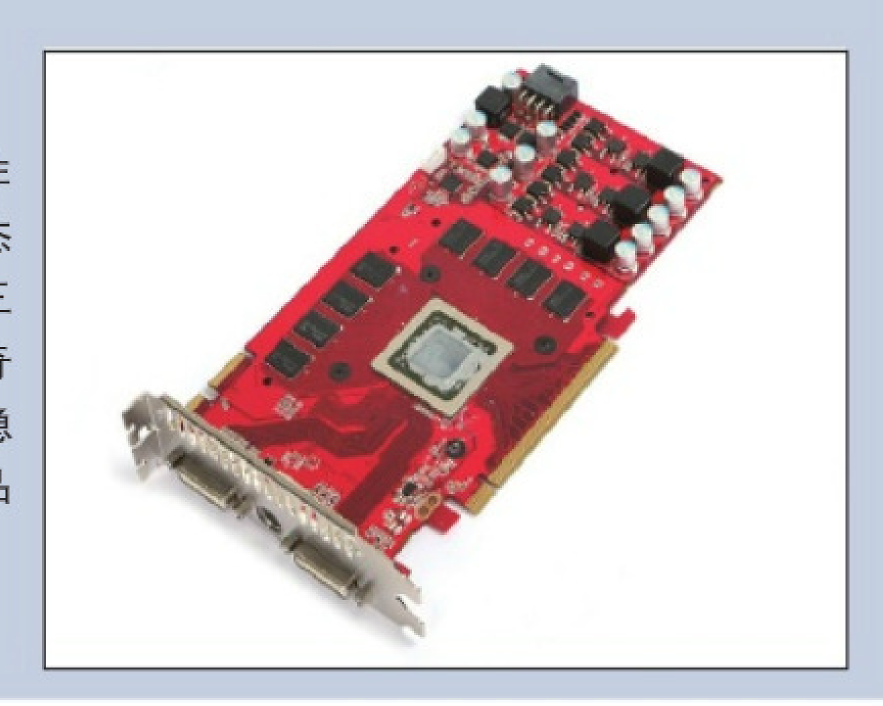
耕昇9800GTX+黄忠版与HD4850赵云版采用相同的铜铝结合双槽热管散热器，结合表面的塑料导流风罩，可形成有效的散热风道。这款散热器的风扇直径较大，具有低转速、低噪声的特点。为了提高安装的稳固性，显卡背面附加了金属加强条。





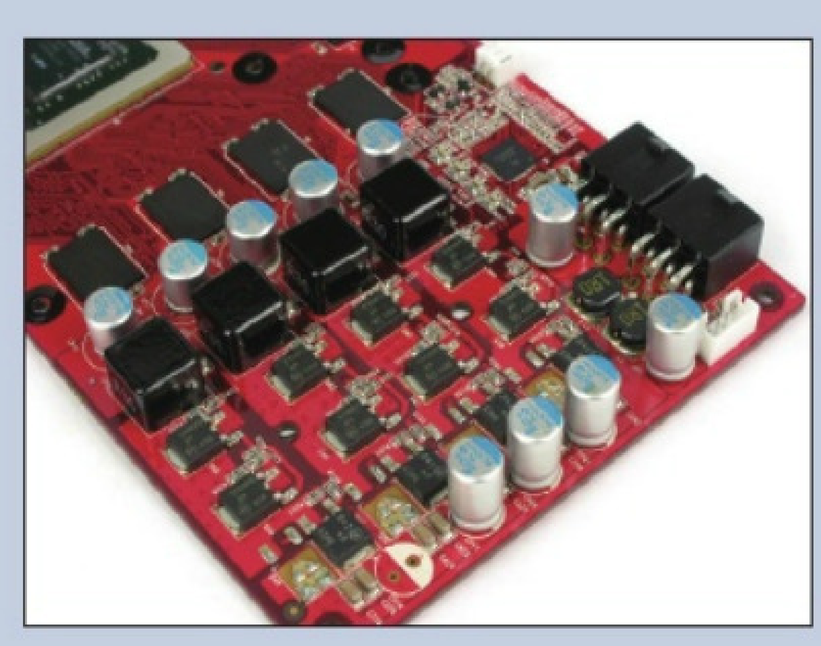
### 做工用料与显存

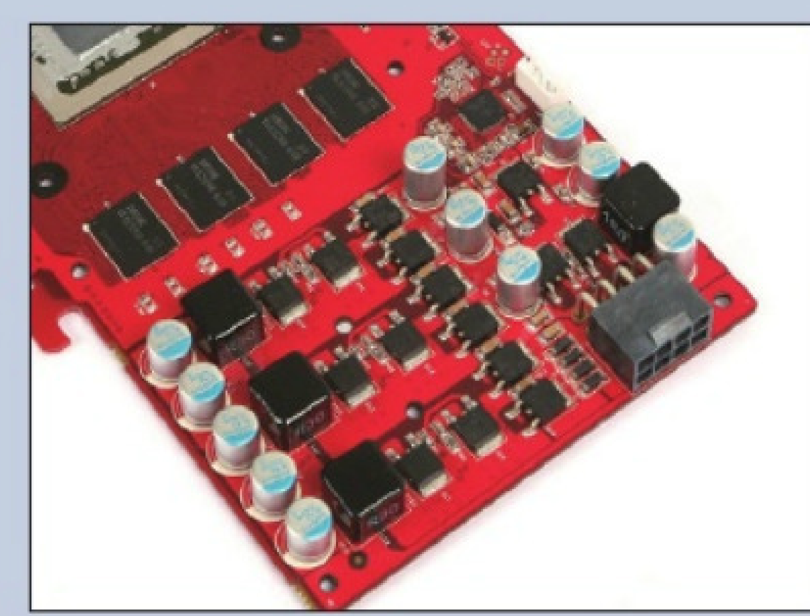
这两款产品都使用了红色非公版PCB，电路中采用大量固态电容与贴片电容，显存则采用三星0.8ns GDDR3显存颗粒，比奇梦达等品牌同规格显存颗粒的稳定性和超频性更好。这两款产品的散热器和做工用料均属上乘，因此还具备一定的超频能力。



### 电路与输出接口

由于显示核心和功率需求的区别，这两款产品的供电部分差异较大，黄忠版采用4+1相设计，并带有双6Pin外接电源接口，而赵云版则采用3+1相的方案，外接电源接口为单8Pin。不过在电路元件的选用上它们相差无几，输出接口也均为双DVI+S-Video。







## 结语——让你的每一分钱都花的有价值

本文之所以不将选择的重点放在品牌和价格上，而是尽可能多地找出不同种类、不同设计的产品拿出来做一次“非主流”的比较，希望通过上述有代表性的产品，让消费者明白一款好的显卡究竟应该具备哪些要素，厂家在不同定位的产品上都会使用怎样的设计和宣传手法。不可否认，选择显卡最重要的依然是比拼它的性能参数，也许多数人并不在意这些参数之外方面的意义，不过当你更加了解之后，在显卡的选择上会更加理性，让你的每一分钱都花得更有价值。P




■北京 怪叔叔

## 市场前瞻

**导读：** 根据尼康以往的型号命名规则，D5000至少应高过准专业机D700，但实际它只是想要取代D60……


尼康发布新一代单反入门机D5000，首次出现可旋转的实时取景液晶屏

### 从D65到D5000——尼康糟糕的数字游戏

"Nikon D5000"这个名称几乎是以"迅雷不及掩耳盗铃之势"传到了我们的耳中，之前也都听风捉雨地知道尼康正在搞这么一款相机，但那阵子大家都称它是"D65"——因为据说是D60的升级版，而根据尼康同级产品时间越往后数字就越大这么一条规律，D65听起来确实没有什么疑问。不过，谁会猜到临发布时竟变成了"D5000"？

单反相机的型号，一直是令初入门者感到迷惑的事情之一。单反不像卡片机，随便换换就是一茬，它们往往都有着极强的血统延续性，同时又有着森严的"等级制度"，哪些是入门、哪些是中端、哪些是准专业，都是一清二楚没有商量混淆的余地。此外，与卡片机不同，单反型号上的区别，不再是广角、远摄、女士用等单个方面的优势，而几乎是整体性能的不同。总之，如果要想入单反之门，就一定要弄清"型号"与"等级"之间对应的这个游戏，如果你还只能分辨"DXXX"（X表示数字）是尼康的，"XXXD"是佳能的，那么就只好继续将自己对相机的真正需求模糊在论坛或网站上的千言万语之间。不过，像尼康这种没事就来打破用户已总结好的游戏经验，还真是少见。

根据绝大多数人对尼康型号的规律总结，大家认为"专业级之外，型号数字越高，等级越高"是一条不错的经验。例如D40、D50、D60是入门级，D70、D80是中级偏低，D100属于中级，D200略高于中级，D300、D700则是准专业级；而尼康最好的专业级相机都是一位数字的，例如D1H、D2Xs等。这看起来逻辑还算通得过，不过，仅用10分之差来区分等级，似乎还显得不够轮廓清晰，例如去年年初上市的D60，如果我不去了解它的实际参数，还真不知该把它放到低端以内还是靠近中级（前有D50，后有D70，D60更靠近谁？）。反过来，只要对比一下佳能的命名规则，你就会更了解我的意思：佳能首先使用位数来标志等级，其中一位数是专业机和准专业机，二位数是中端机，三位数则是低端入门机，每个等级上再按数字大小来标志时间先后，这样，一看到新发布的"500D"型号就能知道是入门机，而且因为在本等级中，因为数字最大，所以是最新的一款入门机。

但这也不算什么了，这次尼康出来的"D5000"，那应当是哪门子的路数？难道比D700还更高级、更准专业？但显然又不是，这只是一款旨在取代入门机型D60的低端机器，根据以上规则，人们事先预想的"D65"似乎天经地义。我们固然可以猜想，这可能是因为该款相机中首次加入了液晶屏实时取景（Live View），所以尼康认为有重要意义，非得另辟一个新的系列方可一解情绪之强烈。然而自此之后，大家又要多记一条关于尼康型号的规则了——绝对可以相信，这不会是第一款使用千级数字命名的产品——而当我们向初学者解释型号时，也一定会费更多的口舌，如果你并不以掌握"冷僻"知识而为傲，那么这可真是件烦心的事儿！


500D也是佳能未来一段时间主打入门市场的产品

但愿人们还是会以相机的真实面目为唯一的对比参考，而把型号这种东西当成一个纯粹的八卦题材，不过，认识一个内心总是很难，想了解一个内心的历史更难，那么，为什么要把简单的事情搞复杂？

## 热点速递




### 奥林巴斯发布E-450

这款相机基本上可认为是E-420的升级之作。无论主体功能架构还是操控、甚至是外形重量，都与E-420基本相同。不过也因为这样，其便携性（129.5mm×91mm×53mm，380克机身）和易用性（如LCD实时取景）都得到了保证。在E-420的基础上，E-450新增了“柔焦效果”“流行艺术”以及“Pin Hole（模拟针孔成像效果）”等3种艺术滤镜；将数字影像处理引擎由TruePic Ⅲ升级到了TruePic Ⅲ+，提高了画面的整体效果，特别是边角处的画质；连拍由6帧画面提高到了目前的8帧画面不间断拍摄；最后LCD屏幕改为176度超广可视角度范围的HyperCrystal Ⅱ液晶屏，以配合该系列相机独特的实时取景功能。该产品已于欧洲上市，官方指导价格为450英镑，约合人民币4500元。最后说一句题外话：想抄底E-420的朋友可以考虑出手了。

### 索爱Walkman机皇W995即将上市

W995在一款手机上同时集成了两个高端元素——专业级音乐播放和高端拍照，理所当然成为被索爱寄予厚望的旗舰级产品。这款手机具有2.5英寸的显示屏幕，内置810万像素摄像头，具有自动对焦、LED补光、脸部识别、影像防抖等高级功能；在音乐方面它支持双扬声器，集成了最新的Walkman4.0播放系统，并且首次加入了3.5mm耳机接口，以便爱好者自行搭配其他品牌耳机。当然它还具备HSDPA、Wi-Fi、GPS/A-GPS导航等无线功能。该手机将于5月底上市，上市价格预估为5000元。





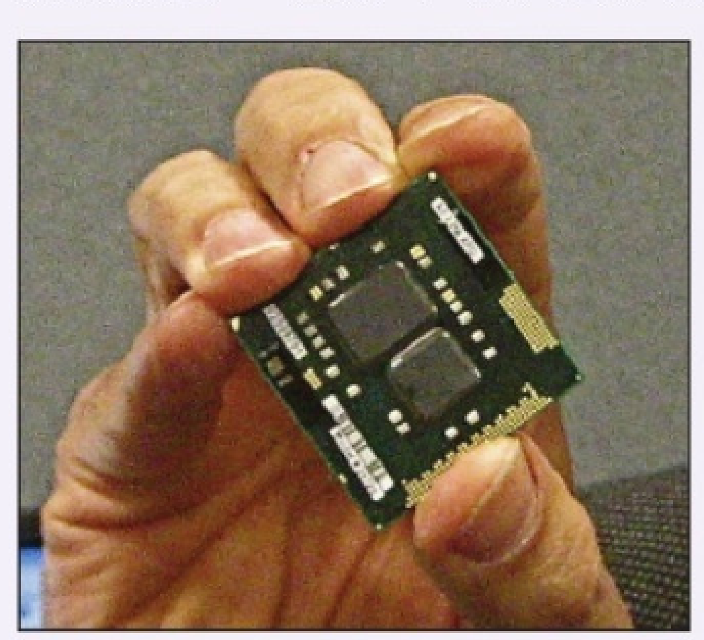

### Nokia N97将于7月上市

Nokia新一代机皇N97自去年年底在巴塞罗那的“Nokia World 2008”大会发布后，一直不见其上市日期，而近日来自全球知名的移动网络运营商沃达丰的消息证实，Nokia N97正式上市时间已被确认为今年7月。预估其售价将为550欧元，约合人民币4850元。这款手机具有32GB内置存储空间，并支持最多16GB的microSD卡扩展；此外500万像素的卡尔·蔡斯摄像头、30度倾角的QWERTY键盘，采用分辨率为640×360（16：9宽屏）、3.5英寸的TFT液晶屏幕、内置A-GPS传感器和电子指南针，都使其备受关注。

## 技术前瞻

### IGP整合芯片组4年后或将绝迹

尽管根据Intel最近的官方数据，IGP（Integrated Graphics Processor，整合图形处理器）芯片组已占据整个PC图形市场50%的份额，但著名市场调研机构Jon Peddie Research（JPR）日前却发布了一份看似与市场情况背道而驰的调研报告。该报告称：到2011年，IGP芯片的市场份额将会下降至20%，而到2013年，IGP整合芯片组将不足1%，从此绝迹PC图形市场。这样的结论并非空穴来风，近来Intel、AMD不约而同地推出了CPU+GPU计划（内建GPU核心的处理器），因此在可预见的未来市场上，集成图形功能将会越来越多地归于处理器中，而以集成显卡为主打的IGP芯片组将失去其存在的意义。这一预测对NVIDIA、SIS等致力于芯片组制造、但却缺乏x86处理器的厂商，无疑也是巨大打击。



Intel首款CPU+GPU芯片Clarkdale实物展示（较小的核心为32nm CPU）

### Windows 7有望成为SSD硬盘的救星

固态硬盘SSD有两种芯片，SLC稳定但价格高，MLC廉价但擦写次数非常有限（理论值为一万次）。受成本影响，很多厂商都选择MLC，但一万次的擦写次数限制，无疑让各种应用如履薄冰，特别是作为PC系统盘，将可能被Windows反复擦写，寿命更堪忧。不过在下一代操作系统Windows 7中，已经加入多项对SSD硬盘的优化策略。系统识别出SSD硬盘后，将会改变一些写入策略，尽量减少擦写次数，例如在后台进行的磁盘整理功能，将在检测到SSD硬盘后自动关闭。但愿这能让SSD硬盘走得更远。




SSD容量不断增加，但将去往何方？



## 头牌新闻

# 诺顿360安全软件推出3.0版

■本刊记者 冰河

2009年4月21日，赛门铁克公司在北京桥艺术中心召开新闻发布会，宣布推出诺顿360安全软件3.0版。新版本在安全性和性能方面均有所增强，不仅可以切实保护电脑并以最佳性能运行，而且还提升了在线备份的灵活性，使重要文件得到实时保护。诺顿360现在包含完整版“诺顿网页安全”，这是一项全新的网站评级服务，可以进一步增强对在线活动的防护能力。与赛门铁克另一重要产品诺顿网络安全特警2009相比，诺顿360安全软件具有占用系统资源少、不影响计算机性能的特点，平均安装时间在一分钟左右，占用内存不到10MB，并且包含诺顿网络安全特警2009所有性能和安全的增强功能，如诺顿智能扫描（Norton Insight）和脉动更新，为用户提供智能扫描及业界更新频率最高的防护服务。



赛门铁克公司中国区消费产品事业部总经理黄智华先生宣布诺顿360新品正式发布

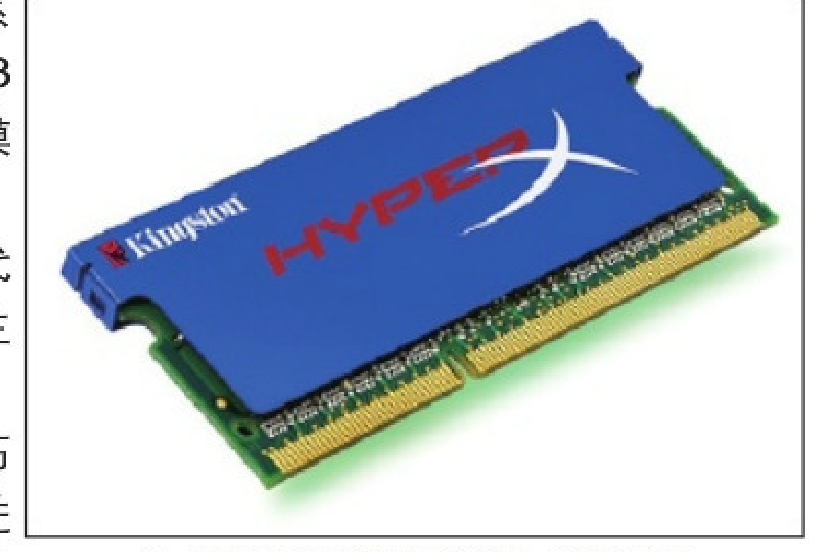
发布会后本刊记者对赛门铁克公司中国区消费产品事业部总经理黄智华先生进行了专访。首先就诺顿360安全软件与诺顿网络安全特警系列软件之间的定位进行了询问。黄智华先生告诉记者，诺顿360安全软件的功能基本覆盖了网络安全特警系列，但是在易用性、操作界面，模块设计、资源耗用等方面进行了更多的优化设计，力图为普通用户提供更方便、更快捷的运用。而安全特警则更适合有一定电脑专业知识的用户。不过从本质上说两款作品都能满足用户对于电脑安全防护的所有需求。鉴于此前年初赛门铁克公司刚刚发布一款“游戏版”诺顿网络安全特警软件，本刊记者求证是否赛门铁克公司未来会提供更多此类的互联网应用专业防护服务，这一说法得到了黄智华先生的证实。他表示，如今中国互联网是世界上规模最大，也是最活跃的互联网领域，其中的应用需求如SNS、网页游戏、P2P下载、视频共享等业务都具有非常鲜明的本地特征。赛门铁克公司早已注意到这一点，并且正在进行针对性的服务研发，预计未来会在此方面推出更多的专业服务。



## 硬件店

### 金士顿针对笔记本和服务器推出两款新型号内存

独立内存模组制造商金士顿近日正式宣布推出旗下第一款支持Intel XMP技术的DDR3笔记本电脑“骇客神条（HyperX）”，同时还公布了旗下ValueRAM产品线DDR3 1333MHz/1066MHz与系统指定内存产品线DDR3 1066MHz服务器内存模组已通过Intel官方认证，适用于配备Intel新一代Xeon系列处理器的主板。相对于之前的产品，两款新型号内存条都以高功效和低能耗为主要改进方向，测试结果显示其对于提升Flextronics W840 DI笔记本电脑和Intel Nehalem-based Xeon服务器平台的性能皆有显著效果。




金士顿DDR3 XMP笔记本骇客神条

### 三星显示器发动新品2009战役

2009年4月17日，三星显示设备部“科技领先，应用无限”2009新品沟通会在北京密云县召开。据悉，“科技领先、应用无限”正式确定为三星显示器2009年品牌策略，会上，三星（中国）投资有限公司显示设备部李连生部长发布了三星显示器2009年“至清、至美、至大、至省”新四至技术。三星（中国）投资有限公司显示设备部李载烨部长表示：“目前，三星显示设备不仅包括显示器业务，更涵盖投影机、数码相框及商用大屏共四大显示领域，为消费者提供全方位的显示产品和服务。2009年，三星显示设备部将继续以市场为导向，不断创新技术，让所有消费者都能称心。”



### HTC Diamond二代上市

HTC公司推出的Touch Diamond上市以后获得很高评价，成为HTC的经典机型之一，4月，其二代产品HTC Touch Diamond 2也已面世，感兴趣的读者不妨关注一下。全新发布的HTC Touch Diamond 2在外形上延续了一代的直板造型，107.85mm×53.1mm×13.7mm/117.5g的三围重量较一代略显厚重了些。除机身三围重量略有增加外，Touch Diamond 2也对功能键进行了重新设计。作为HTC Touch Diamond的升级版，第二代的屏幕也有了升级，把第一代手机使用的2.8英寸VGA触摸屏幕升级到了3.2英寸WVGA分辨率6.5万色的TFT屏幕，机身背后的摄像头也升级到500万像素，并且支持自动对焦，遗憾的是没有配备补光灯装置。该产品采用目前最新的WM6.1操作系

统，在6.5版本发布后可免费进行升级，CPU内置了主频为528MHz的处理器，并拥有512MB ROM和288MB RAM内存空间且支持microSDHC存储卡的扩展。

## 技嘉AMD超耐久3主板上市

近期，技嘉推出一款全新的AMD超耐久3主板。此系列主板采用全新2盎司纯铜设计，打破常规的1盎司纯铜设计，快速完整地传导讯号，稳定性和散热性有了创新发展，为用户提供了健康的操作环境。而独创的双BIOS技术，让两颗实体BIOS芯片相辅相成，共同保障电脑系统安全运行。

## 爱国者发布MP6新产品

2009年4月21日，在爱国者“百万雄师越大洋——中国民族品牌自信‘走出去’”发布会上，MP6产品登场亮相。爱国者MP6是一款创新型网络音频播放设备。它最大特点在于摒弃了以往存储读取文件的方式，改为数码设备与宽带网络无线连接，利用遥控设备直接提取互联网上的正版音频内容，彻底颠覆了用户只有上网下载后才能收听音乐的固有模式。爱国者MP6中文名叫“音享家”，全套MP6包括一只无线遥控点播笔，一本包含2000首正版音乐的《音享家》会员歌册及MP6播放器。




## 微软硬件“春季秀”在京召开

2009年4月21日，微软娱乐及设备事业部在北京召开了2009年春季新品发布会。蓝影技术再次成为发布会上的焦点，有半数的新品采用了下一代鼠标追踪技术。微软还首次将这一技术运用在了游戏外设上——微软SideWinder赛威X8游戏鼠标应运而生，赛威游戏家族再添新兵。

## SAMSUNG在中国发布15款3G手机

2009年4月22日，三星电子在北京宣布将在3G服务正式商用之际，向中国市场推出15款3G手机。这些产品分别支持中国三大无线运营商的各种3G服务，并已经得到运营商的合作认可。作为世界上少数能提供支持三种3G标准的终端厂商，三星电子正利用其在通信、半导体、显示器及数字多媒体等方面的优势，加快产品数字融合的进程。除上述3G手机产品外，三星电子也于近期推出用于3G网络的上网卡和网络笔记本电脑。三星电子常务、无线事业部中国区高级副总裁卢基学先生说：“上述15款新品，只是我们二季度新产品的一部分。随着中国3G移动通信市场的不断扩大，三星还将推出更多适合中国市场的终端产品，以满足消费者对于通信和数字产品的不同需求。”

## 尼康2009春季产品发布会在京召开

2009年4月16日，尼康映像仪器销售（中国）有限公司在北京中国大饭店举行了“尼康2009春季产品发布会”，包括4月14日全球同步发布的新款DX格式数码单镜反光相机D5000，和AF-S DX尼克尔10-24mm f/3.5-4.5G ED镜头双双闪亮登场。尼康董事长兼总经理金子博明先生等高层领导出席本次发布会。金子博明先生表示，今年春季发布的D5000及COOLPIX新品进一步充实了尼康的数码相机产品线。同时，今年6月将迎来尼康F卡口诞生50周年。自1959年起，尼康一直沿用相同的卡口系统，就可换镜头卡口系统来说，这在世界上也是时间最长久的。同时，尼康在发布会上还展出了今年2月3日全球同步发布的8



# 软件圈

## 暴风影音推出“暴风盒子”

2009年4月22日，暴风网际公司在北京发布了其在线视频服务的正式产品——暴风盒子。作为中国第一个网络视频指南，暴风盒子集中体现了“聚合、指南、推送”的服务模式，每天从中国互联网全网的视频内容中向用户甄选推荐内容。目前，暴风盒子上展示和推荐的视频节目涵盖了门户、UGC、点播、P2P直播等几乎所有的网络视频服务形式，在视频内容上，能查询和观看的更是超过了3000万部（集）。推荐和展示的不仅包括新浪、搜狐这样的门户网站视频内容，也有土豆、酷六这样的UGC分享网站的用户上传视频内容，还涵盖了激动网、九洲梦网这些专业影视服务网站的影视剧内容，甚至联合网视这样的网络电视直播服务商的电视直播服务也能在暴风盒子上呈现。

## 锐峰科技推出新一代数字化设计/试验软件

近日，北京锐峰协同科技股份有限公司在北京举办了以“新设计、新试验、新‘峰’尚”为主题的新一代设计与试验业务平台产品发布会，并同时宣布在西安、成都、武汉、上海等城市进行企业级数字化试验平台软件TDM3000和数字化协同设计平台DENOVA新产品的大规模巡展活动。业界专家认为，锐峰新一代设计与试验业务平台产品的发布，标志着我国数字化平台已迈入国际先进行列，并将对中国航空、航天、船舶、兵器、电子等军工行业提高实验效率与管理水平、加快产品研制速度、促进自主创新起到十分重要的作用。



锐峰科技董事长陆葵



# 网络帮

## SINOCES确定2009年展会主题

中国国际消费电子博览会（SINOCES）作为亚太地区的大规模消费电子展会，有着广泛影响，是促进“中国机会”转变为“全球消费”的电子增长的重要推力。近日其组委会宣布2009年展会主题确定为“全球共享中国机会”，旨在帮助全球消费电子企业在经济减速时期发掘和利用新兴市场机会，通过全球资源的整合重组，实现机会的共享。据悉，为向全球消费电子企业展示“中国机会”，今年的展会将首次设立家电下乡展、3G通讯展和电子商务展。新增的三大专项展区将集中展示中国潜力市场和产业升级所带来的巨大机会。2009年SINOCES将于7月9日～12日在青岛举行，预计将有超过450家企业参展。



晶合快评

# 冷眼看3G——写在TD试商用一年后

■晶合实验室 电子土豆

当大家看到本期杂志时，一年一度的5.17——世界电信和信息社会日又即将来临。每年的四五月份，尤其是5.17前后都是各大电信运营商进行品牌推广、宣传新业务和新市场战略的重要时期。一年前的4月1日，中国移动率先在国内正式启动3G网络，开始其TD-SCDMA社会化业务测试和试商用。2009年1月7日，工业和信息化部正式发放3张3G牌照，批准中国移动、中国电信和中国联通分别经营TD-SCDMA、CDMA2000和WCDMA技术制式的3G业务。围绕3G的技术分析、应用前景和市场格局展开的长篇累牍报道早已充斥各大媒体，而作为TD-SCDMA试商用业务的首批用户之一，我更愿意站在一个普通电信用户的视角来观察3G业务的点点滴滴。

有意思的是，当我正思考着如何开始这篇文字时，MSN Messenger上跳出一位老同学的对话框："你说3G的手机现在买合适吗"，于是就有了这段与潜在3G用户的对话：

**电子土豆：**你要换新手机吗，现在可以考虑3G，不过可能要换号。呵呵，真巧，我正在写关于3G的文章。

**同学：**那正好跟你咨询下，不换号不行啊，是不是非要电信的啊?

**电子土豆：**移动、电信、联通都会有3G业务，手机制式不一样。

**同学：**我是全球通啊，还要换号吗?

**电子土豆：**现在用的话要换号，中国移动今年晚些时候可能开放携号转3G，但只能用TD手机，TD—SCDMA的。要上3G一般要换手机，无论移动、电信还是联通。

**同学：**那要买新手机了吧。

**电子土豆：**嗯，你还在用那部诺基亚N72?

**同学：**对啊，一直都没有换手机呢。

**电子土豆：**以前卖的水货3G手机基本上都是WCDMA的，你手里的那部N72就是，如果换联通的号码可以不换手机，你可以等联通放号以后试试。

**同学：**呵呵，号是不能换的，太麻烦。

**电子土豆：**是啊，不换号的话，那你就只能等移动开通携号转网之后，用TD制式的3G手机了。

**同学：**3G有那么好吗?

**电子土豆：**其实也没那么好，我用3G一年了，主要就是多了个视频通话功能，再说TD的网络覆盖一直不咋样，尤其在北京TD信号和速度不太稳定，最近稍微好一些了。

**同学：**是吗，那就等等吧，其实我觉得没什么要用的。现在3G手机有什么好的吗?

**电子土豆：**嗯，可以再等等看，支持移动TD制式的手机相对较少，现在市场里还没有特别出色的机型，尤其是智能手机，诺基亚一直还没出TD手机。

**同学：**其实我对手机要求不高。

**电子土豆：**呵呵，是啊，3G除了视频通话外，主要是上网会快一些，你平时用手机上网吗?

**同学：**上啊，就是用手机上网比较多些，所以在考虑要不要上3G。

**电子土豆：**用手机上网的话，其实你现在用全球通上GPRS速度也行吧，现在北京许多地方有EDGE信号了，相当于2.75G，速度还挺快，比GPRS快几倍了。

**同学：**但GPRS上网不好啊，上不了新浪和搜狐。

**电子土豆：**噢，你的N72是智能手机，在手机上装个支持代理的XXX浏览器就能直接访问新浪、搜狐了……

**注：**作为GSM系列分支的2.75G技术，EDGE（理论下行速度236.8kbps，即27.8kB/s）被认为是GPRS和WCDMA之间的一个过渡环节，前两年中国移动在国内许多大城市部署了EDGE。许多较新款的GSM手机都支持EDGE，如果你的手机在用GPRS上网时，手机屏幕的信号格下方出现"E"（即EDGE）的标识，而不是通常的"G"（即GPRS），说明你所在区域的基站支持EDGE服务，这时下载速度往往会比平时快许多。



习惯热插拔的电子土豆

在获得3G牌照后，三大运营商均展开了铺天盖地的宣传攻势，G3、天翼、沃-WO等一串3G品牌和名词被反复热炒，可有几个普通手机用户知道，这些听起来或气派或不知所云的名称究竟能为用户带来了哪些实实在在的收益?

土豆的这位同学在某知名IT外设厂商做财务工作，也算是准IT行业人士了，他对3G的看法可以说代表了相当一部分较为熟悉手机的用户对3G的认识。上面那段不长的对话就暴露了许多问题：首先，加入3G网络是否需要换号码，是否要换手机?这个对于普通用户非常重要的问题，各大运营商在宣传中却要么绝口不提，要么语焉不详，只是极力宣传3G的所谓优点，以至于在TD试商用初期，用户拿着GSM手机去营业厅要求入3G网的情况屡见不鲜。

其次，3G究竟能带来哪些实实在在、吸引人的新业务和资费优势，一般用户并不了解，因此普遍对于"要不要加入3G"存在疑问，缺乏使用3G业务的动力。事实上，TD网络试商用一年来，除了一个经常打不通的"可视电话"，笔者还真没有发现其他有特色的新业务。不过，近期移动和电信推出了许多3G上网卡、上网本及相关业务包，希望更能体现数据业务优势的无线上网能让3G尽快火起来。

最后，3G手机终端的状况目前并不尽如人意。虽然不再像一年前那样跑遍京城也买不到一台TD手机（见本刊2008年第12期相关专题），但与2G的GSM手机相比，3G手机的丰富程度仍相差甚远，尤其是市场占有率第一的诺基亚至今未有TD终端上市，销售火爆的山寨手机中更是见不到3G产品，这一点尚需时间来改善。此前中国联通曾宣布，5月17日将在全国55个城市开展3G的商用，相对来说，其WCDMA制式拥有更丰富和成熟的手机终端资源。但在目前国内仍以语音通话为主的通信消费环境中，以数据业务为显著特点的3G业务，要让普通消费者广泛接受，还有很长的一段路要走。

（漫画作者：SUNS）

完美世界 www.w2i.com.cn 国际版 精灵战歌

# 畅谈“精灵战歌”
# 元素精灵养成攻略

3月25日，《完美世界国际版》资料片“精灵战歌”中的几个来自神秘世界的“元素精灵”横空出世。对玩家们来说，精灵的降临无疑是为酷爱战斗的他们带来了更有利的后备保障。“元素精灵”分为四种：“太玄之灵”“太殷之灵”“太白之灵”和“太青之灵”。这四种精灵就已经让玩家不知该如何选择了，还要搭配那么多技能，如果是你，你又会怎样搭配呢？

元素精灵拥有力量、智力、体力、灵力四项基本属性点；金、木、水、火、土五种不同的天赋点。这些点数的不同加法将会决定精灵的不同发展方向。随着等级的提高，大家可以获得相应的点数自由进行分配。不同的属性点将会影响小精灵不同的发展方向，而往哪个方向发展，这完全由你自己决定！是攻击型？防御型？综合型？……我的精灵我做主！下面就让我们全面靠近可爱的小精灵们，对她们神秘的身世进行解读，希望在了解她们之后，你也能够培养出许许多多适合自己的小精灵，伴随你勇敢战斗！

## 一、属性点

等级每提升1级，会自动获得1点可以分配的属性点，等级每提升到10的倍数，会随机获得一次额外的属性点。首次开放的元素精灵随机点数为最低获得1点，最高获得10点。元素精灵的成长度属性将直观的可以看出该元素精灵成长的好坏。

元素精灵获得随机属性点的好坏通过长度体现，其作用是体现元素精灵获得随属性点的好坏，没有其他的作用。目前精灵成长度都是50，以后会出高成长度和低成长度的精灵，高成长度的精灵修出高随机属性点的几率更大，但是需要的经验更多，低成长度的精灵修出高随机属性点的几率要低，但同样需要的经验更少。也就是高成长度的不见得一定修出来高随机的，低成长度的也不见得一定修出来低随机的，一切还看运气。



随机属性点的总数将影响元素精灵模型的显示，拥有高随机属性点的元素精灵可以获得更漂亮显眼的模型外观。这个属性点是重中之重，因为一个100级的精灵固定增加的属性点是100点，但是升级随机增加的属性点将差距很大，运气好，每次随机增加的属性点都是10点，那么你的精灵100级后，通过升级增加的属性点就是200点，而运气不好，每次随机增加的属性点都是1点的话，那么你的精灵100级后，通过升级增加的属性点将只有110点！相差90点，多么巨大的差距啊。到现在，完美大陆上已经有很多高等级精灵，有的40多级了，随机增加的属性点只有11点；也有70多级，随机增加的属性点高达50，平均7点的极品精灵。所以精灵的属性加点对于其发展来说相当重要，大家一定要认真对待。

## 元素精灵的本体属性

**升级经验值：**元素精灵升级所需经验是人物经验的一定比例。目前是人物经验的40%。

**等级：**等级提高可以获得属性点和天赋点，此外，等级还作为元素精灵学习技能的条件。

**属性点：**玩家可以选择投到力量、智力、体力、灵力4项。

**力量：**决定元素精灵技能造成的伤害。

**敏捷：**决定元素精灵技能造成的控制效果。

**体质：**决定元素精灵的能量上限。

**灵力：**决定元素精灵的能量回复速度（每提高50点灵力，能量回复速度+1点/秒），默认元素精灵可以学习3个技能，灵力每增加40点，可以多学一个技能。最多8个技能。元素精灵的初始能量上限为100，初始能量回复速度为1。

## 下面我们就来具体介绍每一种属性点的作用。

**1、力量：**用来控制技能的杀伤力，力量高的话，技能的杀伤力还是很可观的。

**2、敏捷：**主要是来控制技能的体现时间，比如免晕5秒，增加敏捷后，可以达到免晕6秒7秒。在满点的情况下,配合10级技能,一般精灵能到大部分技能90%成功,成长优秀的能到100%。

**3、体力：**控制元气上限的，这里必须要说说精灵的元气是精灵释放技能的重要条件，每个技能都有响应的元气要求，越好的技能，要求的元气越高，有些技能甚至需要200元气才可以释放。人物的初始元气上限是100，每增加1点体力，元气上限增加1点，也就是说如果你想用需要200元气才能释放的技能，你的体力必须要达到100点才可以！

**4、灵力：**这个是关键，影响到精灵可以学习的技能数量和元气恢复速度，初始可以学3个技能，每加40点灵力才可以多学一个技能，也就是说你如果想学5个技能，你需要灵力达到80，你想学8个技能，你的灵力需要达到200！再就是恢复速度是重中之重，你精灵技能牛，但是你需要的元气多，如果你的元气恢复速度特别慢的话，你可能需要2~3分钟才能用1次，增加灵力可以增加你的



元气恢复速度，初始1点/秒，每增加50点灵力，你的元气恢复速度增加1点/秒，也就是说如果你的灵力100点了，你的元气恢复速度可以达到3点/秒，一个需要元气100点的技能，你33秒就可以来释放1次了。

想增加技能的控制时间，就得增加敏捷，想使用厉害的技能，就得增加体力，想快速使用精灵技能并且多学习几个精灵技能就得增加灵力，无论哪个都很重要，怎么样，难以取舍了吧？所以每个人的想法不一样，精灵也是不一样的。



## 元素精灵的属性加点

元素精灵在获得的时候就有初始的4个基本属性，每一项基本属性自己可以加的点是有一个上限的。这个上限是固定值 40。这个上限不包含默认的点数和装备加的点数。

在达到上限的时候，还是可以加点，但这个时候消耗是双倍的，也就是说属性点投到某一个已经达到或超过上限的属性项时，需要投2点才加1点。

属性点用专用道具可以洗，洗的道具只有一种。消耗一个道具可以洗1点。（根据洗点数量消耗洗点道具，计算点数的时候，如果是上限之上的点数被洗，则洗1点算2点）看到了吗？不算装备加了40点后再加就需要双倍消耗了哦，打个比方，你的精灵最后可以自由分配的属性点是150点，你如果全加某一个属性了，只可以增加40+（150-40）/2=95点，再加上初始精灵的5点或15点，你才可以达到100，终极技能，比如信仰，妖精的乾坤互换，都是需要你加100点体力才可以学习的？很容易吗？如果你的精灵修垃圾了，你这辈子都学不了这个技能了，当然了，即使你加100点体力学了，你的灵力必然没法加了，你用1次这个技能就要3分钟时间，而别人用一些只需要50左右元气的技能，就可以在你用1个技能后连续对你使用4个精灵技能，到底哪个好现在还不好说了吧？





## 二、天赋点

初始有1点，等级每提升5级，会自动获得1点可以分配的技能天赋点，100级以上，每1级获得1点技能天赋点。一共最多可以获得26点。

玩家可以选择投入到某项天赋。天赋点是学习技能的前提条件，除了精灵装备加的同等级精灵都是一样的，稍后再做详细说明。再就是精灵模型显示，极品精灵的外观比普通的要颜色更深，更加鲜艳，相信每个玩家，尤其是爱美的MM，都想带一个漂亮的精灵吧。

**金**：天赋的一种，影响技能学习和使用。

**木**：天赋的一种，影响技能学习和使用。

**水**：天赋的一种，影响技能学习和使用。

**火**：天赋的一种，影响技能学习和使用。

**土**：天赋的一种，影响技能学习和使用。

天赋点是学习技能的条件，每一个技能都需要达到天赋点才可以学习，尤其是好技能，比如信仰（令自身短时间内免疫所有负面状态）需要木7火7才可以，绝对领域（使自身周围队友都进入无敌状态，最后附加额外的免疫行动限制状态的效果）需要金4水4土4，一个人物的天赋点是有限的，除了装备加的，一个101级的精灵才21点，你学了信仰就必然学不了绝对领域了，当然了，其他好技能也都需要天赋，你不可能所有好技能一锅端，每个人都要去选择最适合自己的精灵技能。

## 元素精灵的天赋加点

天赋有5项，金木水火土，每一项最多投8点。升级带来的天赋点最多26点。技能只有天赋达到要求的时候才可以学习和使用。天赋点可以洗，洗完之后天赋点都归零。

元素精灵的到来使得各个职业的发展更具个性，大家可选择的方向更加多元了。我们可以大胆突破职业的限制，更具个性的选择自己的发展方向。相信不久的将来，完美大陆将会涌现出一批独具个性的英雄！打响新一场战斗的革命！

*如果您对于完美时空的游戏产品《完美世界国际版》有什么好的心情故事、全新攻略或者心得体会，也欢迎给我们提供稿件，稿件一旦采用，您也将获得丰厚的回报，甚至还有机会成为完美官方特聘写手哦！《完美世界国际版》信箱是：w2ipm@wanmei.com，邮件中请注明您的个人资料、联系方式以及刊登媒体名称。*

# 《成吉思汗》前瞻：公会访谈看内测




大型历史战争网游《成吉思汗》将于4月29日开启限量不删档内测，悠久历史、刀光剑影、万人国战、独创坐骑玩法、趣味任务、主题副本，24小时精彩活动不间断。其中，官方更以“集国内网游玩法之大成”为口号，在继承的基础上加以创新的主流，潜心独创四大玩法：屠城战、打麻将、世界杯、听歌剧。

在不删档内测前夕，我们找到了在封测期间，率领大批人马进驻《成吉思汗》的公会——梦弑神殿带头大哥弑神v天刃，先对《成吉思汗》做一个简单的评测。

**小记：** 首先，请队长给我们介绍一下梦弑神殿公会状况。

**天刃：** 梦弑神殿网游公会成立于2004年11月11日，目前公会论坛注册6万，核心人员将近8000。一般通过公会论坛、QQ群和IS交流。

**小记：** 你们是从什么途径知道《成吉思汗》的呢？

**天刃：** 我算是一个游戏爱好者，对国内的游戏都善于发掘。成吉思汗是我在去年无意间看到，看到《成吉思汗》是一款国产3D，游戏内容是以成吉思汗的历史为线索，我就对其兴趣很大，几乎在一测前每天都关注《成吉思汗》的消息，就这样慢慢被吸引了。机缘巧合之下，去年10月底借网博会期间去了麒麟游戏研发部进行了参观交流，对《成吉思汗》这个游戏又有了进一步的了解，然后就在公会宣传并开始进驻《成吉思汗》这款游戏。



**小记：** 那什么时候决定入驻的？在入驻之前，是否知道当时官方的“十万现金大奖”活动？

**天刃：** 《成吉思汗》在2008年11月底进行了第一次封测，我作为公会的代表进入游戏测试，经过一个月的测试感觉游戏从玩法、到平衡性以及活动都做的很好，在一测结束后，我们公会就开始准备在二测准备进驻，而我也成为了公会成吉思汗的军团长。我们开始全面进军这个游戏了。

至于“十万现金大奖”，是通过官方公告得知的，我们这群人都是因为热爱《成吉思汗》而在一起的，对于奖励这些都是身外之物，看得很开的，能拿到就努力去争取，争取不到开心最好，游戏就是大家互动交流的，只要一起开心就好了。



**小记：** 这次进驻《成吉思汗》的公会成员有多少呢？

**天刃：** 我们公会一共进驻300人，安排一些主要人员进入游戏摸索体验，为以后不删档内测和公测做基础。

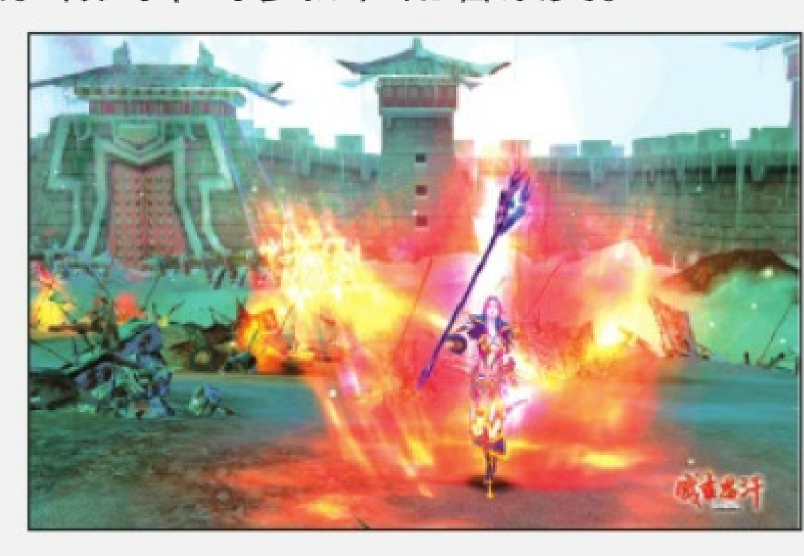
**小记：** 这款游戏带给你的最大感受是什么？有没有集体活动中发生的趣事呢？

**天刃：** 从2月26日进入游戏到今日，差不多已经将近一个月了。在这一个月的时间我感受最多的，就是我们梦弑神殿进驻成吉思汗的每一位朋友都玩得很开心，让我们这群人了解到了团队和团结的真谛，把我们每一个人的心都紧紧的连在了一起。

游戏内当然发生了很多乐趣的事情，比如著名的护送神兽任务，设计的很不错，把帮派人员叫到一起做帮派任务，促进了帮派人员的感情。我们每天晚上都做帮派护送任务，基本都是全帮出战，浩浩荡荡的一群保镖押送神兽。我们还专门做了截图纪念呢。

另外，《成吉思汗》是一款团队游戏，想发展，必须有一个稳定的团队一起练级。《成吉思汗》的副本、任务、活动都是有固定时间的，经过这么长时间的摸索，大家的团队意识都很强。做到准时参加，配合默契。

**小记：** 作为早期就进驻的老玩家，你觉得《成吉思汗》在游戏内容方面的最大特色是？你对《成吉思汗》的内测有什么样的看法？



**天刃：** 坐骑！这个应该很多人说过了，《成吉思汗》里的坐骑玩法应该是现在网游里最强大的，毕竟是蒙古草原的背景。我个人的一点另类意见是，很多游戏里的马，移动时不是在奔跑，而是一跳一跳的，自己觉得那跳的还是马么？跟袋鼠有什么区别。这点《成吉思汗》让我看到了意外，马确实是给人以非常逼真地奔跑感觉，包括整体动作。既然是古代文化，那么就切合实际点，这点就是我第一觉得《成吉思汗》做得好的地方。

其次是，游戏的技能很华丽，这个也是吸引人的一点。

第三是玩法，我个人还是比较偏向副本任务和国战任务，因为这些任务都需要高度的队伍配合。

对内测的看法？我个人看好的应该是玩法部分。主要内测时开放的内容应该很多，那么玩法也应该全面开放了，看现在的官方报道说独创了四大玩法“屠城战、世界杯、听歌剧、打麻将”，名称都很新奇，等内测开放再次进入，希望给予我们惊喜。

# 战火挡不住的厮守——体验《天下贰》"情动大荒"



由网易公司出品，2009年口碑最好的3D网游《天下贰》于4月29日公布了第二部资料片"情动大荒"。

乱世出英雄，然英雄竟为美人折腰。一出"霸王别姬"虽唱的凄凉，但其悲壮与绝美不禁令人神往，恨不能轰轰烈烈爱一回，厮守成鬼也风流。战乱年代的爱情是奢侈品，战火中的美娇娘更如同是男人热血胸膛上的温柔一刀，愿赌服输，痛才快乐！

"情动大荒"——国恨家仇之下，大荒失陷之际，我们仍有权利相依相守！今天，请嫁给我吧！

## 一、这是一部古老的诗史

《天下贰》讲述的是远古的善与恶，绝望与希望……

盘古开天辟地后，北极至恶之气化为幽都妖魔，南极至善之气化为大荒生灵。幽都之气世世代代侵蚀大荒，蠢蠢欲动。自从封印幽都之口的太古铜门一开，纷纷妖魔动地而来，大荒苍生惨遭荼毒，炎黄后人有倒悬之厄。

自2008年6月6日《天下贰》开放内测以来，这部以战争、武侠、玄幻为主旋律的3D首选大作，给玩家带来很多惊喜。

浩瀚的篇章再现波澜壮阔的华夏文明史，堪称中华民族创世史诗；处处写实的美术风格，美轮美奂的建筑构造，震撼心灵的民族音乐，开天辟地的英雄时代无不令人心驰神往! 八大门派主线剧情，扑朔迷离，跌宕起伏，扣人心弦。更有国内首创的元魂珠设定，让您能随心所欲的幻化成怪物去战斗。

去年9月，第一部资料片"兵临城下"开创了国产游戏战斗玩法的先河。具有单机特色的"乱斗"使PK更加刺激；万人"城战"，更是突破了想象力的极限，重现古代城战细节。《天下贰》另一大特色"副本"也是游戏精华所在，极具中国特色的妖魔，法力通天，神形俱灭。

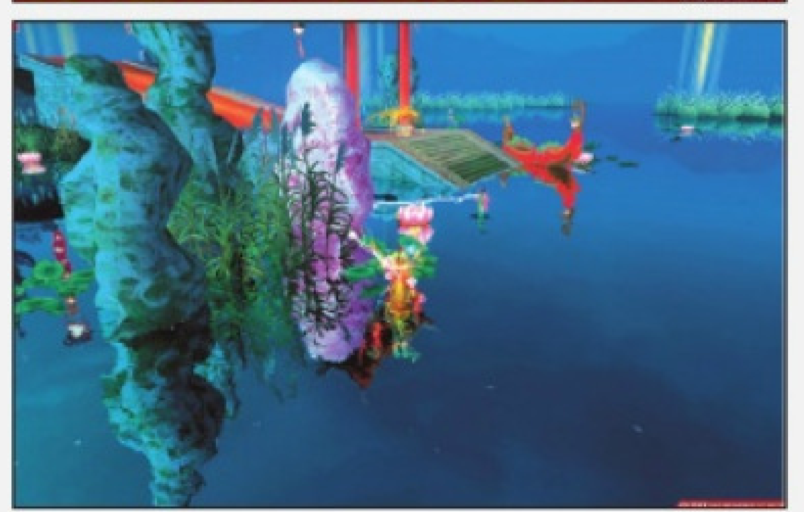
## 二、情，撼动大荒

4月29日，《天下贰》第二部资料片"情动大荒"深情问世。战火无法抵挡爱情的力量，在如履薄冰的生命面前，死亡使爱情更接近本质。在灾难面前仍然有勇气长相思守，便会得到所有人的祝福。让我们来感受一下大荒中结缘的过程吧。

**1、 天下之约**

如果你是一位独闯大荒的侠士，请不要掩饰自己的孤寂，你需要朋友、师傅，当然也需要一位红颜知己为你抚平心中的伤。那么你可以通过"天下之约"的系统完成寻找朋友和爱人。





这里可是有人品计算器的，人品为正的MM，则是因为很多玩家鲜花加分，有可能这就是一位货真价实的美娇娘，记得不要错过；反之，人品为负数的玩家则是被砸了很多臭鸡蛋，为什么如此遭人嫉恨，也许她也的确是有过人之处吧！当然一旦你也加入了这个被查询的行列，就好像给自己加上了个"信用系统"，你的人缘可真是和你的人品挂钩哪！

友情提醒：在寻找好友时，可以寻找"同城好友"，但这一项是需要少量的费用，具体可查询官网：tx2.163.com

**2、 情定三生**

三世玉石焚，誓守金玉盟，生死永相随。上天注定的缘，还要看后世修得的份，有缘无分只能萍水相逢。所以，当你和有缘人一见钟情时，不要忘记继续积累你们的情缘。

**3、 缘定终生**

在结婚之前，也许你们已经走过很长一段路，一同做任务、打怪，俨然准夫妻。然而到了拜堂这一天，依旧叫人兴奋不已。

随着"情义"也就是你们的缘分值的上升，二人可以筹办婚礼，正式结为夫妻。一对准夫妻可以前往"鹊桥仙境"，"鹊桥仙境"是月老为天下有情人编织的一方世外美景，沐星月之辉，独立于大荒乱世。也许在这个战乱的年代，只有洞房之夜能让人暂时忘却了痛苦和仇恨吧。

从新娘所在门派亭阁开始出阁之礼，在30分钟时限内，达到一定积分，拜天地后正是成为夫妻。除了室外婚礼鹊桥仙境，还提供了供私人及其好友享用的室内婚礼琳琅阁。

婚阁所在的湖畔有八门：飞扬阁、龙凤阁、铜雀阁、缥缈阁、祥云阁、麒麟阁、玉壶阁、飞烟阁，怀着忐忑与憧憬的姑娘，你将从哪一道门出阁，将自己今后的天下之旅交付给心目中的英雄侠士？

**4、 百年好合**

有情人终成眷属，百年好合之后，还有漫漫长路在两位面前，所以这份战火挡不住的厮守，才刚刚开始！

## 关于《天下贰》

《天下贰》是网易历时5年，耗资过亿开发的国内第一款绿色免费3D网游。她以女娲补天等上古神话故事为背景，以雄关蜀道等中华地理风貌为蓝本，处处充满浓郁的中国元素。玩家在游戏中，可以体验灵兽养成、元魂幻化等中国特色的创新玩法，并领略以中华副本和野外Boss为特点的PvE玩法和以战场、势力战、城战为代表的PvP玩法。在《天下贰》构建的虚拟社区中，玩家或标新立异不同凡响，或行侠仗义行走江湖，或号令众人攻城夺寨。

梦想世界 在线
www.henhaoji.com

# 《梦想世界》天界召唤兽选择指南

在众多玩家的期盼下，第二届《梦想世界》天选之战顺利举行，连续数天的高端PK战让众多玩家获益匪浅。资料片开放的新召唤兽虽然这次没能赶上天选之战，但是下一届的比赛中，相信新召唤兽的表现将是很大的亮点。让我们一起看看新召唤兽有何过人之处吧！

## 狐美人

由灵狐化身的狐美人，有着梦幻般的美貌，一举手一投足皆散发万般风情，常引得世间男子忘乎所以。然而，陶醉之际则是狐美人的出手之时。

可能携带技能：妖术缠绕、高级魔法天份、法术必杀。

近来法宠开始崛起，特别是在天选之战中术士的强大控制能力以及媚笑宠的横行，导致战士处处受气、攻宠无从发挥。相信在下届天选之战中法宠将大行其道。狐美人有着超越兔神官的魔法资质，其他资质也不俗，作为法宠相当合适。其新技能“法术必杀”能使法术攻击更具破坏性。配合法术连击，运气好的话可以达到四倍伤害。但由于法术必杀并没有魔兽要诀，因此要弄个拥有终极法术必杀的完美法宠难度不小。



## 女武神

为奥丁挑选英灵的使者，一身蓝色紧身战袍，头顶凤翼天翔银盔，英姿飒爽。手中所持的茅和盾乃奥丁所赐，拥有超强的破坏力和守备力。

可能携带技能：协同攻击、强力、防御

目前可作为攻宠的召唤兽相当多，1.0版推出的牛魔督军就是个好宠。虽然牛魔的攻击资质可以达到2500以上，但面对女武神还是小巫见大巫。女武神资质相当惊人，特别是攻击资质竟然可以达到2700以上。而且有新技能“协同作战”的辅助，等于每回合有20%的几率出现不会降低伤害的连击！拥有如此突出的资质，女武神完全取代之前的攻宠只是时间上的问题。

## 灯神

藏身于灯内的神秘生物，外表老实头脑精明，腰间配有神兵匕首，削钢如泥。右手所提神灯蕴含魔力，能让灯神轻松施展究极魔法。

可能携带技能：神罚、高级法术连击、法术波动。

灯神和狐美人都是天选之战力推的法宠之一，其资质不比狐美人逊色。“法术波动”技能相当于法术版的物理连击，假如配合法连，法必等技能出现，最高伤害将会是2×2×1.65=6.6倍，估计没几个人可以承受得了！当然，这样高的伤害需要无敌的人品。因为法术波动并没相应的兽决，因此如果想要拥有完美的灯神，只有依靠自身不断去洗BB了。即便目前无法与法术必杀双剑合璧，法术波动也能发挥明显的效果。

## 炎魔

于地狱中重生的恶魔，本体乃是地狱火炎和怨灵的聚合体，火红的身体和狰狞的面孔让人感到莫名的恐惧，集合烈火和怨恨的攻击有着将一切化为灰烬的破坏力。



可能携带技能：神之夙敌、冲击、连击。

相信大家都记得在天选之战里神佑的横行，以及那与20%极不匹配的超高神佑概率吧！当时有个召唤兽连续神佑了4次，按理说概率应该只有1/(5×5×5×5)=0.16%，如此超低的概率也能遇到，可见神佑的恐怖。而炎魔却拥有神佑的克星技能——神之夙敌。终级神之夙敌对具有神佑的召唤兽有60%的攻击加成，即便初级也有30%，对于目前神佑的横行，神之夙敌的作用不言而喻。

如果神之夙敌能够领悟到终级的话，神佑宠的生存空间将受到很大威胁。所幸这个技能没兽决，无法普及，否则目前拥有神佑召唤兽的玩家估计会欲哭无泪了。

## 雷光兽

来自远古的魔兽，蛇头虎身，头长独角，遇雷而生，据说是天上雷神的坐骑，晴天霹雳般的攻击能力能将一切击成粉碎。

可能携带技能：兽王令、强壮、必杀、勇敢。

雷光兽可以最多拥有四个技能，对于打书而言这是相当具诱惑力的。个人比较推荐把雷光兽练成血宠，不过不是单纯的血宠，而是高速血宠。与高魅媚笑宠不同，高速血宠的主要定位是增益宠。兽王令能为己方所有召唤兽攻击和法术修炼+5持续3回合，如果雷光兽没有一定的速度，将会浪费一个回合。而且最需要兽王令的宠物是本届天选之战里最出彩的媚笑宠，5级的攻击/法术修炼对于攻宠以及法宠而言可能意义不大，但是增加10%的命中对于媚笑宠来说作用是相当明显。



虽然新出来的资料片新召唤兽来不及赶上首届天选之战，但是它们的强大潜力是大家不容忽视的，期待它们的成年，期待它们能够为我们带来更为精彩刺激的天选之战。

# 纵横杀场，百战百胜！《诸侯》PK之战士篇

与天斗，其乐无穷；与地斗，其乐无穷；与人斗，其乐更无穷！玩网游最爽的是啥？相信大部分人都会说，与人斗！PK！无论是练级场景的遭遇战，还是公会势力之间的公会大战，又或者是攻城战，3C战场等等，正在不删档内测中的《诸侯》拥有者无与伦比的PK系统！

抢刷怪点，抢任务怪，甚至于一怒为红颜，一言不合大打出手！在这PK过程中，有胜也有负，胜者扬眉吐气，负者垂头丧气……胜败其中，是包含着诸多原因的，有级别差距，有装备悬殊，当然，也包涵着或多或少的技术因素。

在《诸侯》里，身为一个冲锋在前，宁死不退的战士，遭遇的PK怎么能少的了呢？但是作为一个战士，如何才能从容的面对其他人的挑战，如何才能战而胜之！下面，笔者将在此和大家探讨一下关于战士PK的技术和方法（纯属个人观点）。

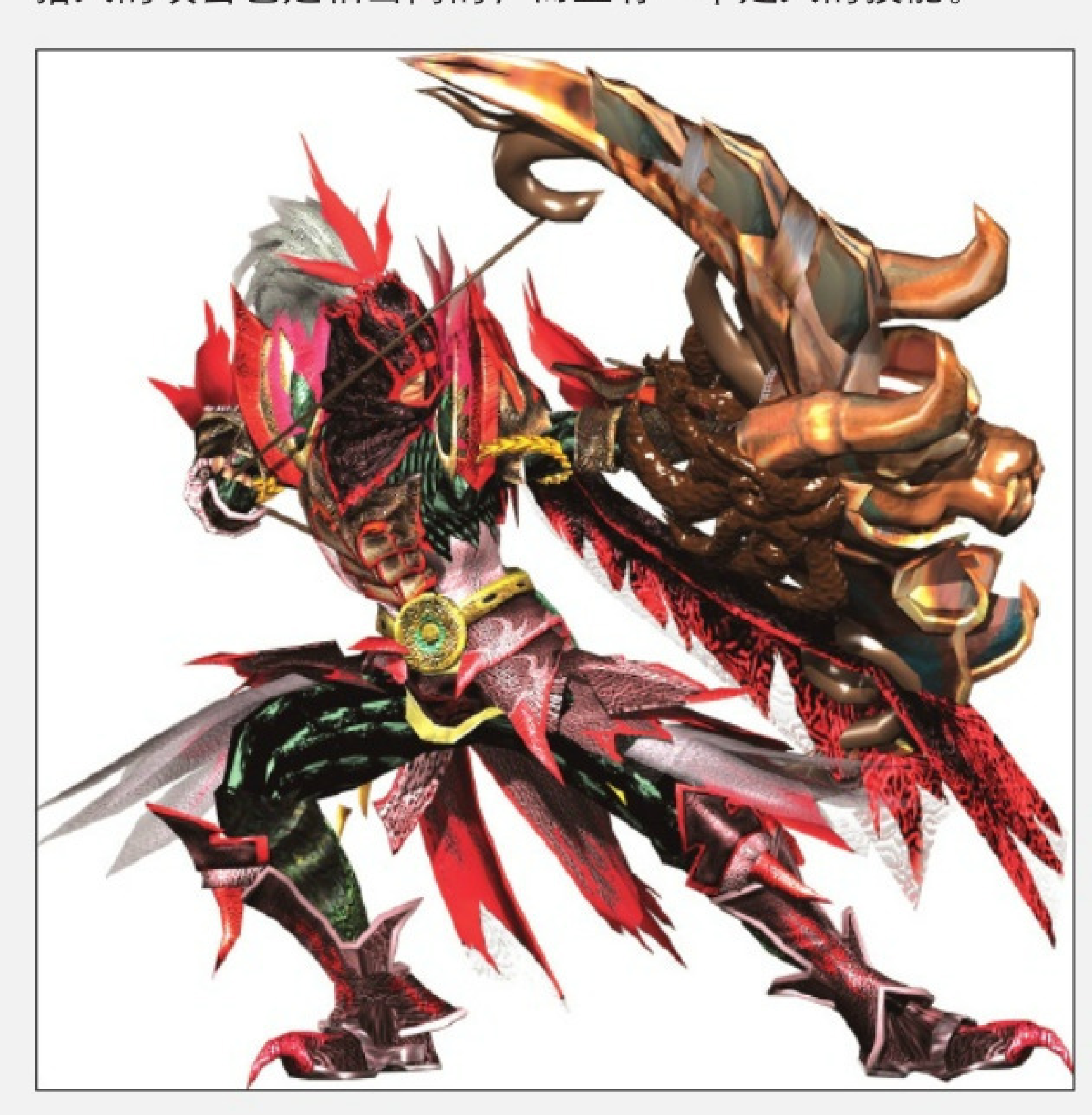
## 战士VS猎人

战士和猎人，在装备和等级相当，差别不大的情况下，战士单挑猎人是没有多少悬念的。除非有特殊原因，比如你网速过慢，比如你实在是菜鸟，根本不懂什么是PK。

因为战士是一个高攻高防高血的职业，斩防和刺防高的惊人，猎人是属于刺攻的，在战士高刺防的情况下，挑战士是很困难的，猎人斩防较低，不敢让战士靠近，只能远攻。

注意，这里就要靠技能来取胜了，第一个先放一个急速冲刺，快速的冲到猎人身边，然后是倾力一击，注意是倾力一击，而不是绝杀强压！倾力一击的冷却时间是4秒钟，攻击高的可怕，一般来说，最起码能下掉对方三分之一的血，这个时候猎人的第一反应不是打你，而是闪避，他会跑动，走出你的攻击范围，这个时候就是绝杀强压了，降低其移动速度！然后再来一次倾力一击，因为4秒的冷却时间到了，减速的作用时间是4秒钟，这4秒时间把你能用的攻击技能放一个遍，就基本解决问题了。如果操作流利，几乎是可以秒杀的！

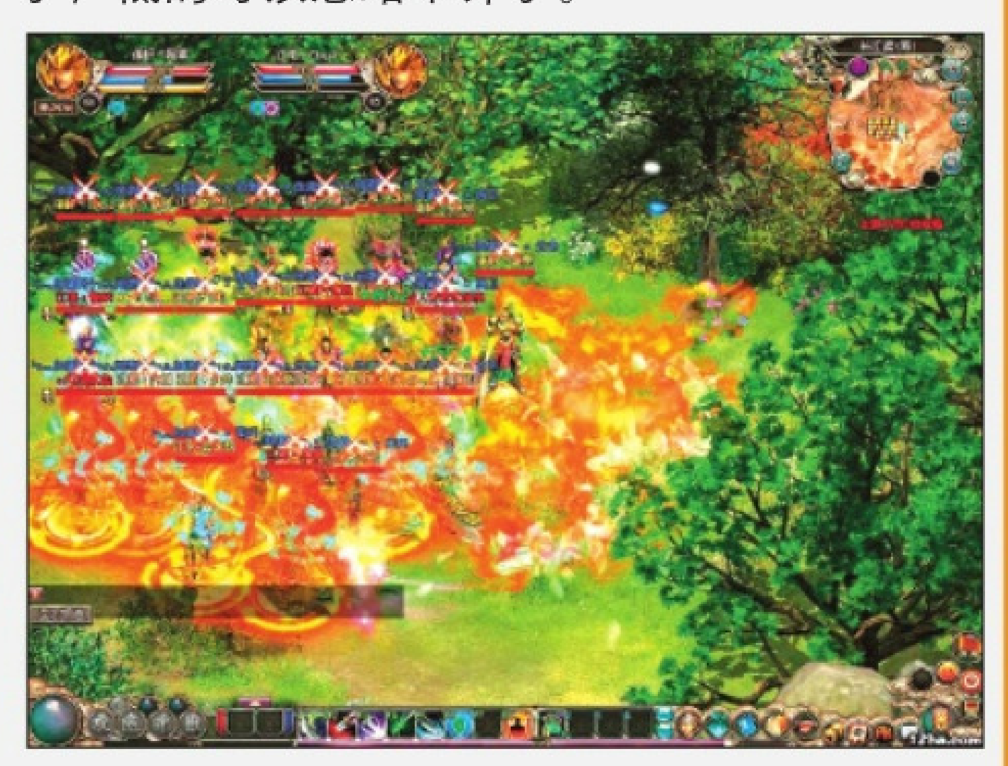
需要注意的是，操作一定要不慌不忙，如果你一PK就乱了手脚，那就不行了，你一乱，就给了他反应时间，猎人的攻击也是相当高的，而且有一个定人的技能。






## 战士VS方士

战士打方士，是相当有难度的，胜的机会只能占到40%左右！大家都知道一句话，方士是战士的克星！因为战士的魔防太低了，低的可以忽略不计了。



操作流程基本和猎人一样。如果你装备一般，没有魔防方面的灵魂的话，基本上是胜不了。打赢方士，需要在装备上下点功夫，第一点，要有加魔防的灵魂，主要是玄抗和真抗的一定要高。第二，可以搞一个优秀的方士副将，在合体之后，有一定的魔防加成！这个实在是没有其他直截了当的方法，因为战士的魔防真的可以忽略不计。

## 战士VS战士

战士和战士打，是比较有争议的，因为同等职业，有着同等的优势，同样是高攻，又同样是高防。好多人都不愿意用战士来跟战士打，认为那完全是浪费时间，拼药水的，谁带的药多，谁就赢。

这一点是不可否认的，如果命中不高，不出技能的时候完全是MISS，根本打不动，这里提醒一下，跟战士对打，要利用好第一个技能，倾力一击！倾力一击的冷却时间是4秒钟，配合减速，晕人的技能，掌握好时间，在冷却时间内，要闪避对方的攻击，注意他的冷却时间，计算好自己闪避的时间，看准机会，回头一个倾力一击！基本上这样操作的话，你用的药要比他用的药少好多！呵呵，不过一般情况下，战士打战士，超过5分钟的话，基本上就没劲儿了，你不飞，他也要飞的！

《诸侯》不删档内测正在火爆进行中！想和陈小春一起体验爽快PK的感觉吗？快加入《诸侯》，感受冷兵器时代的血色战场吧！

# 精彩轮番上演 花花世界寻开心




公测人气火爆的Q版回合制网游——《开心》本期特别制作的新玩法专辑，让你及时掌握游戏的最新动向，全面了解游戏的最新玩法。《开心》周周都有新玩法，天天都有新更新，It’s show time!



## 公测成绩斐然，揭秘开心火爆



由网龙网络有限公司自主研发的Q版回合制网游《开心》，从正式公测开服的那一刻起，一路星光灿烂。除了原有的特色玩点外，《开心》借助强大的研发实力，确保周周都有新玩法推出，天天都有新更新。公测至今在幻兽培育、PK挑战、海量任务、彰显个性等方面，不断开启新功能及新玩法，其中有很大一部分的原创性玩点。这些新玩法受到广大玩家的欢迎，得到玩家的认同。同时，《开心》重视与玩家间的交流互动，时刻收集玩家意见，不断调整完善现有功能系统，让游戏更加贴近玩家的喜好。究竟《开心》近期又有哪些新玩法，现在就来倒数！

## 新玩法全接触，直击开心百变

### 幻兽培育，德智体美劳全发展

眼下，虽然高星幻兽比比皆是，但是现在流行复合型宠物。即在同等星级下，属性较高的幻兽更受欢迎。从现在起，赶快让你家的爱宠背起书包上学堂，让它的德、智、体、美、劳全面发展，让它成为精英中的精英。找仙隐城•天权宫文曲星“五道真人”就能如愿，他负责为幻兽“德智体美劳”的课程培训，不但让幻兽全方面提高各项属性，一样可以增加幻兽的星级评分。让你的爱宠德、智、体、美、劳，样样不少。星级评分，照样节节攀高。



### 幻兽技能，萌宠发动人宠合击

看起来外表超萌可爱的幻兽宝宝，也有“发威”的时候。那就是在《开心》的3D战场上，由你发号施令，和你一起展现门派独门绝活“人宠合击”。这是花花世界，五大门派人物唯一能与幻兽宝宝共同施展的技能，具有不可小瞧的威力。并且，“人宠合击”技能，需要一只高星超萌幻兽才能催动。同时，幻兽的星级，决定着出征时的攻击范围，40星的幻兽可以同时攻击5个，帮助你轻轻松松扫清战场障碍，让你的修行升级自然更有成效。



## 蛋宠之心，多种渠道批量拥有

有一批特殊的幻兽宝宝，它们被称为蛋宠，拥有与一般宠物不同的特点，孵化的属性是随机的，让每一次的孵化都充满惊喜。从现在起，获得蛋宠除了灵石购买、郊外捕获外，还可通过任务获取和金币购买批量拥有。100级后可到“蛋宠兑换仙君•益悠”领取任务，收集相应数量的蛋宠之心兑换蛋宠。或是找仙隐城的“半仙王老五”，可购买“波塞冬”和“阿鲁迪巴”蛋宠。以上两种全新方式，让你的蛋宠规模不上限，孵化出世间罕见的“至尊宠”！



## 武艺切磋，周周武仙大会火爆

这年头，玩的就是并肩作战。《开心》花花世界，每周六都有武仙大会，场面火爆异常，各路高手呼朋唤友组队PK。“武仙大会”共分为四关，分别为乡试、院试、会试，殿试。“殿试”最终决赛的胜利队伍所有成员获得“冠军队”称号，队长就是“武状元”，大家齐心协力将血脂石、99朵玫瑰、+3补天石等纷纷囊括。此外，每月的第一天，还将举办武仙大会月赛，奖品更加诱人，更是你和同伴上演王者归来的拿手好戏。



## 终极挑战，Boss军团随机战

你是Boss的小甜点？还是Boss的终结者？是时候证明你的实力了！《开心》每天下午15时至晚上22时，在不同地图连续8小时开启Boss随机战，数量庞大个个都有秒杀实力，等待你和队员来喝“下午茶”，接受各种终极挑战。当然《开心》Boss可不会让你空手而归，可是随身携带了不少宝藏，有血脂石、百级装备、百万金币、神之祝福、追加装备等等绝对珍贵的超值奖励。想体验一战爆富的快感，那就组队来挑战吧！



## 开心玩家福利，“零食”即将出炉

不管你是白手起家的老玩家，还是初来乍道的新手，人人都能在花花世界享受应有的福利。很快，《开心》花花世界将开放玩家福利，让你的开心福利彻底翻倍，幸福指数节节高涨。同时，《开心》希望游戏玩法更加贴近玩家喜好。欢迎各位开心达人登陆官网论坛来晒福利，告诉《开心》哪一种“福利制度”最吸引你，你现在最想入袋是灵石、装备、现金或者是其他。反正，想到什么就说什么，说不定《开心》就能实现你的愿望，让开心加倍！

天天更新不断，周周玩法不停，月月无限期待，想要开心就来玩时下最火爆的Q版回合制网游《开心》。这里有着丰富的百变玩法，精彩的游戏活动，丰厚的惊喜回报。更是最大百万开心社区，可以结识来自天南地北、志同道合的伙伴。未来，《开心》还有更多精彩，不断更新开放新玩法，让你的开心之旅每时每刻充满享乐，天天都能乐在其中哦！P

**开心官方网址：KX.91.com**




色彩斑斓的画面，形态可爱的宝宝，丰富新颖的系统，这一切的一切，都来自于一款打破传统回合制游戏的全新2DQ版网游——《妖怪A梦》（www.yaoguai.com）。可能对于这款游戏，还有很多玩家都不是很熟悉，毕竟现在这款游戏还处于技术封测阶段，但5月5日就要迎来不删档内测了，相信这款2D回合制游戏能像它一直说的那样，“能颠覆传统”。而我写这篇文章的目的，也就是为了让更多还不是很熟悉这款网游的玩家，认识这款网游，爱上这款网游，我们也期待着能有更多的玩家能和我们在不删档内测中畅游梦幻般的《妖怪A梦》世界，也欢迎玩家们能加入我们的Suger网游公会。

## 游戏介绍

### 一、游戏背景：

《妖怪A梦》是朗玛信息公司经过两年多精心打造的自主研发网络游戏产品，它是以宠物养成作为脉络的2D回合制Q版大型多人在线网络游戏。

《妖怪A梦》存在于茫茫网际又不为人知的智慧世界之中，在那里有三种不同的生命形态并存——妖怪、妖魔和精灵,妖怪则是我们要领养的宝宝了。

### 二、游戏画面：

谁说2D游戏就一定是画面粗糙、人物呆滞、技能难看呀，《妖怪A梦》就是一款以事实击破这些言论的最好证明。让我们通过下面的一组图片看看游戏中色彩斑斓的妖怪世界吧。

### 三、操作界面：

和许多优秀的网络游戏一样，《妖怪A梦》在操作界面的设计上也采取了尽量简明、人性化的设计，所有游戏功能系统，一目了然，即使是对游戏天生适应较差的MM们，也能轻松上手。

### 四、游戏系统介绍：

**1、宝宝系统：**

不同于传统网游中的宝宝，《妖怪A梦》中的宝宝实际上就相当于我们玩家的人物，在现有游戏中，一共开放了6款宝宝，供玩家选择，而每一款宝宝都有性别之分，这也是为了更好的区分男女玩家。同时，每款宝宝从小到大会有4种形态，3次变身。在日后的版本中更会使用药物变身系统，让宝宝在形态上更多样化。

同时《妖怪A梦》中的宝宝属性也分为战斗属性和生活属性两种。另外值得一提的是，《妖怪A梦》中的宝宝等级，是根据生活技能的等级而决定，具体介绍我们会在后面的技能系统中说明。

**2、技能系统：**

《妖怪A梦》中，技能分为生活技能和战斗技能两大类，生活技能的学习，取决于人物所选择的生活职业而定，现版本中，开放了五大生活职业：分别为铁匠、厨师、裁缝、木匠和园丁，另外要提醒大家的是，生活技能的等级就是玩家角色的等级哦，所以大家一定要注意对生活技能等级的提升哦，不然不论你玩多久，你的等级始终都会是1级哦。而战斗技能则是根据玩家所选职业而定，现版本中，开放的战斗职业为6个，分别为：战士、牧师、法师、异魔、游侠和守护，每个战斗职业有5个战斗技能供玩家学习。



**3、家园系统：**

这个系统是《妖怪A梦》的一大特色系统，同时也是玩家在日常游戏必不可少的一个系统，玩家从一出生，就会拥有一块家园领地，在这里，我们可以完全通过自己的喜好去设计建设我们自己的家园，同时，学习技能，采集，保管物品等等，我们都需要通过家里内的特定建筑完成，还有家园也是可以成长的，那时家园更大，更漂亮，在家开Party倍儿有面儿。

雇佣——家园系统中一个重要的功能，合理的使用雇佣功能，能让你在建设家园的时候事半功倍，听说到时候干活的精灵能到达4个之多了，家里的活大家都不用愁了。

精灵背包——所有通过精灵管家或精灵采集到的材料资源，都将储存在这个里面。技能学习，装备、物品的制作及合成，物品保管，种植，都是家园系统的组成部分。

**4、课堂系统：**

这一系统绝对是网游游戏的一大创新，在游戏疲劳之时，来上一堂由真人帅哥靓女视频主持的开心课程，绝对是一大放松心情的灵丹妙药，更重要的一点，游戏中的属性点，可是只有通过在课堂努力学习才能获得哦。铛铛铛放下玩具，端正坐姿，我们开始上课咯！

**5、家族系统：**

家族系统，作为网络游戏中玩家联系交流不可缺少的一部分，出现在了各大优秀网络游戏之中，而作为佼佼者的《妖怪A梦》当然也不会缺少了，不仅是不缺少，还有更加全面和完善其强大的家族功能。家族领地，家族技能，家族战等等丰富而精彩的内容，都等待着玩家你们自己进游戏后去体验哦。另外要说的是，《妖精A梦》的家族建立条件不同于传统网游，要建立家族不担要提供10金的建设经费，还要玩家年龄达到3岁，而玩家的年龄是要通过游戏在线时间提升的哦，不同年龄阶段要花费的在线时间也不一样哦，每人每天最高年龄提升为8岁。还有一个值得说明的是，家族战也是在家族基础上建立的，而具有创新功能的家族战竟然能颠覆传统回合制5vs5的模式，真赞！

## 结束语

作为一名国产网游的忠实支持者，同时作为一个专业游戏公会的会长，天使在这里真心的希望《妖怪A梦》这款优秀的游戏能一如既往，坚持自己现在的游戏运营态度，让我们广大的玩家能在这个网络游戏的“冬季”，看到一丝“春”的希望。同时，天使写这篇文章也是为了让更多还不太了解《妖怪A梦》的朋友，认识这款网游，也能和我们一样支持这款游戏，在即将开始的不删档内测中，我们Suger网游公会所有会员期待着和你们在游戏中的相见，就如同我们公会的口号一般：“没有永远的游戏，只有永远的友谊”。

最后，祝《妖怪A梦》技术封测取得圆满成功，同时预祝5月5日不删档内测大放异彩！P

# 人人皆英雄，小谈《天龙八部》九大门派控制技

在《天龙八部》中，“控制力”是指依靠技能，让对手在一定时间内处于定身、麻痹、失明等身不由己的负面状态，从而让自己在战斗中占得先机。九大门派各自的控制力分别如何呢？

## 当派

武当最忌讳的就是被近身，因此各种控制技能不一而足。“揽雀尾”可以将对手昏睡数秒；“天外飞仙”能够让对手处于麻痹状态；“如封似闭”更是能长时间束缚对手行动，再搭配上“三环套月”的减速，武当的控制力非同一般。不过真正将控制力发挥到极致的，还是“游刃有余”这个技能。具体原因？相信天龙人都知道。



《天龙八部》招牌控制技能之“天外飞仙”

## 逍遥派

“画地为牢”是逍遥强大控制力的典范，能够长时间将对手围困住，给逍遥布阵提供时间。“八阵图”与“诛仙阵”紧随画地为牢之后施展，运用恰当的话，有很大几率使对手散功、失明。此外还有瞬发的散功技能“惊涛骇浪”，以及给敌人造成减速效果的“大风歌”。



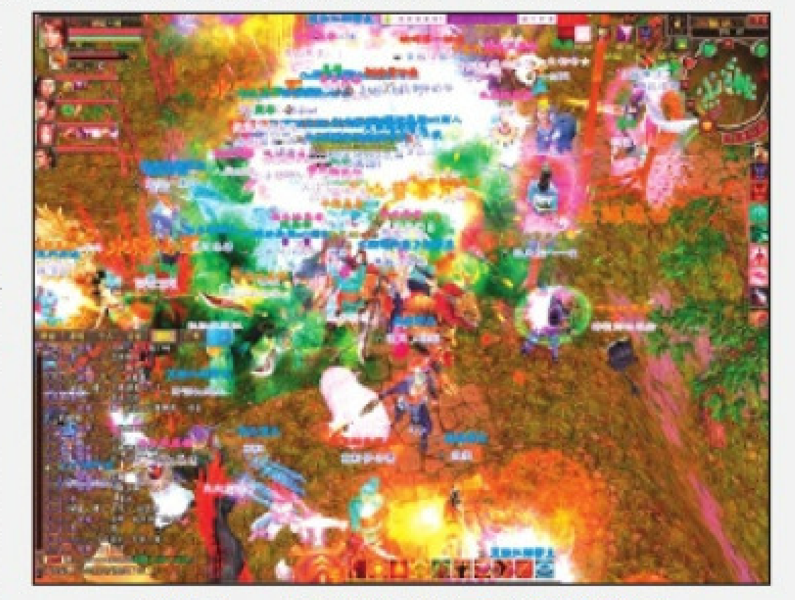
中了我的阵法陷阱，看你往哪里跑！

## 天山派

天山派在游戏中的定位是一名刺客，隐身后悄悄地靠近对方，来一个“兰花点穴手”，接着再是一招“铁锁横江”，对手就被束缚在那里任君宰割了，只要不是身手特别敏捷的武当或逍遥，就很难逃过天山这两招控制技。即便这两招躲过去了，天山还有远程封穴技能“同生共死”，以及使对手减速的“梅花三弄”。

## 丐帮

丐帮的“棒打狗头”可以让丐帮弟子在一定范围内瞬间移动到目标身旁，对目标点穴、降速，随后来一招“履霜冰至”+“天下无狗”的组合，对手便长时间被束缚在原地，无法动弹，最后再施展一计“雪泥鸿爪”使目标散功。远程门派面对丐帮这种攻击束手无策。此外，“潜龙勿用”这一范围失明技能也相当好用。



战场上，控制技的作用尤其明显

## 明教

明教45技能“烽火连城”可以在一定距离内将对手晕眩，且自身瞬间移动到目标处，接着送上一招“斗转星移”，敌人的怒气技能也就废了，这对于很多门派尤其是武当而言，是非常恐怖的。“葵花点穴手”的封穴与“地狱火”的群体昏睡，搭配上明教“纯阳无极”“无中生有”技能后的高攻，杀伤力相当惊人。

## 星宿派

身为星宿老仙的门徒，自然也少不了控制对手的邪乎技能。“蛤蟆功“能够使目标失明，配合”指鹿为马“吸取对方怒气非常好用。“蝎尾针”降低目标移动速度，“青蛇毒掌”也有一定概率使对手僵硬。最让星宿引以为豪的，还是其45级技能“含笑半步颠”，此技能的强大之处在于，能够在一定时间内让对手处于屡屡封穴的状态，从而彻底打断其攻击步骤。

## 天龙寺

天龙寺的特点在于全面，其有着不错的血防、兼具内外绝学，更有着恐怖的打气技能“静影沉璧”，当然也少不了控制力的体现。“八门金锁”能够将对手定身数秒，配合“三阳开泰”可以给对手造成一定伤害。而“雪拥蓝关”的封穴，则可以为缓解对手攻势、安排自身战术提供了机会。

## 少林派

少林寺号称“肉盾”，除了因为其血厚防高外，拥有能够确保自身安全的控制技能也是一大因素。“拈花指”可以使目标散功，而“金刚伏魔圈”更是带有群体定身效果，再加上使对手僵硬的“一拍两散”，尽管控制技能从表面上看不如武当、逍遥，但结合其强大的生命力，就会令对手难以应付了。



好酷的圆圈

## 峨嵋派

峨嵋派的群体失明技能“月落西山”，一直以来都是峨嵋弟子们在危急时刻保命的绝技。而“绝剑式”状态下的几率僵硬，则是峨嵋在迎战近攻门派时的看家本领之一。两个控制技能虽然看似单薄，但配合上治愈能力带来的持续作战力之后，谁也无法小觑。

# HyperX入驻实体卖场

## ——金士顿联手Intel旗舰店推广骇客神条




日前，世界头号内存品牌金士顿将旗下高性能DIY品牌HyperX“骇客神条”推入了成立不久的Intel装机旗舰店，强强联手一时在发烧友圈内广为传播。此举不仅完善了Intel装机旗舰店的产品线，也使得金士顿“骇客神条”的粉丝们可以更加近距离的了解HyperX产品的动向，也可以更加方便的购买“骇客神条”装备自己的爱机。

### Intel旗舰店尽是精品

“满店仅是高端货，不是精品不进门”——这是圈内对Intel旗舰装机店的评价。虽然开业不足三个月，但该店早已在全国范围内的发烧友圈中颇具影响。在价格战愈发激烈的当下，该店还特立独行的挂出了“本店仅销售人民币6000元以上主机”的招牌。是什么让这家店如此的“牛”？当然只有众多发烧友才熟知的高端品牌了。用媒体编辑的话来讲，“火热的爱妻（Intel Core i7）在这里成为了路人”。

金士顿作为国内最具知名度的存储品牌，旗下的Hyper“骇客神条”内存自然也是最具知名度的高端超频内存系列，所以也在第一时间进驻了这家“发烧友军火库”。对于“骇客神条”的入驻，“至尊地带”也非常到位的安排了一个专柜供产品陈列，玩家们可以在这里把玩和选购各种金士顿“骇客




神条”。三通道专用HyperX、超频利器采用T1散热器的HyperX，以及世界精英WE版HyperX，种种平日只见过媒体报道的高端内存都能在这里一睹芳踪，因而也吸引了众多的发烧友甚至专业媒体编辑造访。

### 骇客神条满足超频、低延迟两大需求

HyperX“骇客神条”为什么能第一时间就入驻“至尊地带”并且受到了这样的重视呢？原因就在于其专为发烧友量身定制的产品属性。“骇客神条”仔细分析玩家的需求，可以分为超频爱好者和游戏爱好者两类，因而HyperX也在这两方面做足了文章。

对于超频爱好者而言，最重要的是内存在高系统主频下的稳定性，而由于采用了最好的原料和设计方案，“骇客神条”可以运行在极高的系统外频下还能保证系统正常运行。有统计40%的超频失败都和内存有关，然而在超频世界记录的榜单上，众多创造记录的配置单中都有HyperX的身影。因而，发烧友们也公认HyperX是最好调校的内存品牌之一，可以让玩家腾出精力专心解决其他方面的障碍，用以刷新自己的超频成绩。

而对于游戏玩家而言，除了内存频率，更重要的则是内存的延时设置了。在游戏运行过程中，系统需要进行大量的运算，内存的响应速度至关重要，有测试显示，在游戏环境中，低延时的内存比高主频产品更有利于提升游戏运行速度。因而，面向游戏玩家的HyperX特别强调了低延时的特性，例如当下正红的HyperX 16000（DDR3 2GHz），默认延时参数为9－9－9－20，大大低于JEDEC标准规定的范畴，而实际上机测试时，这款内存可以直接设定在8－8－8－20－2T的参数下，并且能够经过严格拷机的检验！正是基于对各类型玩家需求的深刻理解，“骇客神条”的每款产品都能切中要害，因而也很自然的被玩家接受和认可。






当下，如果你打算选配一套i7平台高端配置，那么上面提到的HyperX 16000三通道套装无疑是极佳的选择；即使你还在使用DDR2平台，那么选择一款HyperX 8500双通道套装也可以充分发挥系统性能到极限。总之，只要是希望挑战极致性能的玩家，都能找到一款适合自己的HyperX内存产品。

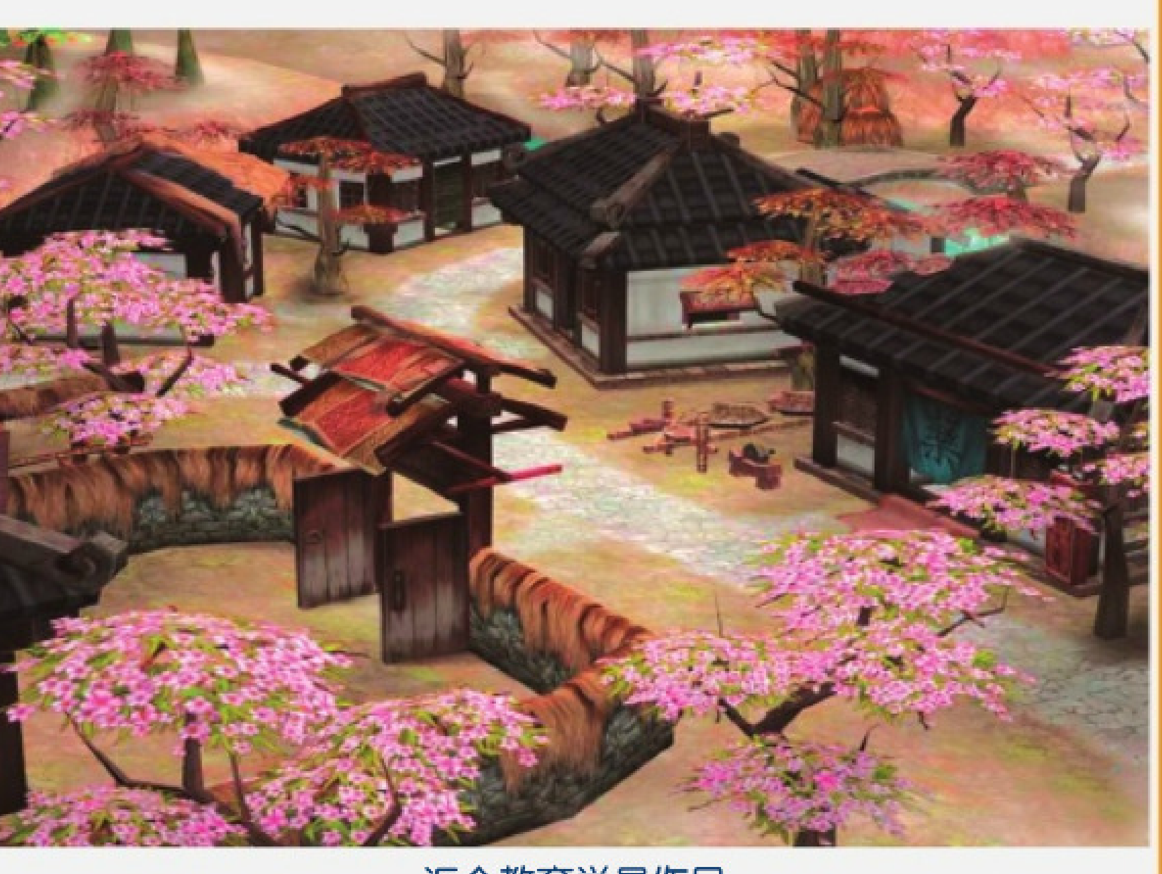
骇客神条和金士顿所有内存一样享受原厂提供的终身保固服务，如果用户对这款产品有兴趣，可就近咨询当地金士顿内存经销商及授权服务中心。如希望了解骇客神条产品的最新情况，可以访问金士顿博客www.kingstonblog.com.cn。

# Q1飘红 网游业成驱动经济变革主力

## 领航互联网经济

日前，工信部副部长奚国华在博鳌论坛的“十年之后又逢冬 互联网创新驱动经济变革”分会中透露，根据CNNIC(中国互联网络信息中心)统计数字显示，我国互联网网民总数已达到3.16亿人，2009年一季度国内新增网民1620万人，仍居全球第一。随着3G时代的推进，网民仍会不断增加，可见游戏作为第九艺术的娱乐文化（网络文化），玩家又添新军。

“信息化的持续发展，正在加速改变与影响着人们的工作、学习、生活环境和行为。”对此，汇众数字技术研究院相关专家研究指出，“从社会大环境来看，认为游戏产业是灰色暴利产业，玩游戏的人是不务正业的传统观念渐渐发生着改变，游戏正被社会慢慢地包容、理解、接收。”


汇众教育学员作品

艾瑞咨询近期发布的网游业一季度核心数据也印证了这一观点。数据显示：2009年Q1中国网络游戏市场规模达61.6亿元，同比增长32.5%，环比增长7.7%，成为国内互联网唯一飘红的细分行业。 其中，盛大等继续稳坐行业巨头的三家企业，份额均超过10%，共计占比达43.3%，领先优势明显。

## 网游业，困境中凸变

“如今，国产游戏产业在整合、融合、兼并中不断洗牌，自主研发方针和代理运营策略并举，在游戏产业中而渐渐地形成第一阵营和网游蓝海中的领军旗手。”

尽管网游行业在金融危机下一枝独秀，但从07Q1的133%到09Q1的32.5%，网络游戏市场规模同比增长率持续四个季度的下滑；日趋严重的同质化竞争；以及正处于舆论风口浪尖的“魔兽代理”之争，依然让不少资深人士感到不安。

正如汇众教育专家在研究报告中提到的那样，从盛大、网易，九城，到后来的巨人、久游、完美时空，再到后来的金山，网龙、世纪天成、蓝港在线，中国的网游企业都经历了和正在经历着艰难的探索和凸变。

有观察人士指出，中国游戏产业10年的发展，由代理运营逐渐迈向自主研发的重大转变，取得了不容忽视的业绩，其中也有在引进国外游戏“水土不服”的情况下伤了锐气，也有浮躁敛财的无序化竞争环境下伤了元气，但中国的游戏产业依然在风雨飘摇中生生不息，在分娩的阵痛中蹒跚前行。


汇众教育学员作品

## 自主创新，后来者的机会

“网游是个公平的市场，现在还有机会。要么死掉，要么辉煌，没有退路，没有中间道路。”

尽管进入门槛的提高已经成为行业共识，金融危机导致的融资链条断裂也打击了很多中小游戏企业的积极性，但正酝酿崛起的中国第三代网游企业还是豪气的选择了“硬碰硬”的道路。

去年11月再获1500万美元风险投资的麒麟游戏CEO尚进是从金山和搜狐的职业经理人职位走出，融资也都投入到一款网游《成吉思汗》的研发与运营上，而尚进的计划是投资1亿元人民币。他认为，内容开发，永远是网游企业生存的机会。

“在尊重内容、尊重潜力的市场标准下，机会对于每个人都是平等的。”据广州国信达的负责人透露，近期，在其自主研发的《真舞团》游戏中，就曾一次性将汇众教育游戏学院8位学员的80余件道具作品纳入其中。该游戏策划人认为，“虽然这8位学员尚未毕业，但这80余件作品均体现了较高的商业价值，这样的实用型人才正是目前游戏企业所急需的，也是竞争中制胜的法宝。”

## 为经济推波助澜

尽管行业巨头们曾经预言，“2009年国内网游市场将进入洗牌阶段。在金融危机下，行业的收购兼并将不可避免，而且会呈现越来越多的态势。”

但不难看出，经过10年风雨的洗练，中国的游戏产业也正在走向成熟。艾瑞咨询最新研究显示，网络游戏市场发展趋势增长率出现下降，这主要是由于游戏产业集中爆发阶段已过，整个产业格局已基本形成，游戏产品淘汰周期缩短，新品更替换代缓慢，玩家多样化消费观念逐渐成熟。

整个游戏产业在金融危机的寒冬中表现的一丝暖意，让更多人看到了乐观和希望。国产游戏第一阵营提出“走出去”战略，向海外扩张的需求，让中国网游业成为参与国际经济竞争的一支劲旅，也成为中国创意文化产业输出的新势力，令人振奋。

但业界人士也冷静的指出，中国网游未来发展的最大困惑将不仅是人才和资金，还有产业政策和监管法规。要突破瓶颈寻求更大的发展，就需要寻找新的路径，毕竟这条路还很长。P




# WCG2009“三星电子杯”中国区锦标赛启动

■本刊记者 冰河

2009年4月22日下午，WCG2009三星电子杯中国区锦标赛新闻发布会在北京大学百年讲堂现场隆重举行。中华全国体育总会秘书处负责人盛淑英女士、中华全国体育总会秘书处王伟女士、三星电子大中华区营销副总裁朴贞浚、WCG2009三星电子杯中国区锦标赛主办方上海网映文化传播有限公司（NeoTV）首席执行官林雨新先生、腾讯游戏市场总监侯淼先生、赞助商代表以及WCG知名选手、北京大学电子竞技社团出席了此次新闻发布会。WCG2009中国区锦标赛将于5月至7月间，在北京、上海、广州、成都等全国15个城市举办预选赛；8月，在上海举行中国区锦标赛总决赛。届时将从四大传统项目中决出中国电竞精英的杰出代表，在今年年底奔赴四川成都参加世界总决赛，角逐世界冠军这一荣誉。中国区锦标赛主办方NeoTV在新闻发布会上表示，主办方会努力提升WCG2009三星电子杯中国区锦标赛的参与性和互动性，把今年的赛事打造成一届电子竞技嘉年华。



组织方、赞助商、承办方三方代表共同启动WCG2009序幕

2009年，WCG世界总决赛落户中国，全球WCG电竞精英将第一次聚首中国。而此次WCG2009三星电子杯中国区锦标赛也会有两个鲜明特点。首先是在比赛项目上将增加了颇受中国电竞爱好者推崇的项目。除传统项目外，还将去年广受中国电竞爱好者好评的WCG“女子魔兽争霸”项目纳入到中国区锦标赛项目中来。此外，2009年还将举办三星笔记本校园WCG Girl选拔及巡展，WCG大学生记者团选拔等系列活动。

除赛事本身外，2009年，三星电子第一次以冠名赞助商的身份开通了“三星-WCG网络频道”，三星手机也将开通手机游戏互动平台“Anyclub”，为大众提供互动性的参与机会。而去年广受参赛选手热烈好评的三星“绝色”系列显示器，将继续作为WCG中国区锦标赛指定装备，为所有参赛选手发挥最佳水平提供了硬件平台的支持。

由于与WCG齐名的另一大电竞赛事ESWC电子竞技世界杯主办方于3月30日正式宣布破产，使得WCG成为目前仅存的国际高水平赛事。同样面对经济危机，WCG未来将会如何变化？对于这个问题，三星中国市场部总监金莲男女士告诉记者。WCG大赛于2000年创建之初，三星电子就认定电子竞技这一新兴事物的兴起不是一朝一夕之功，也不会轻易在商业化浪潮中取得爆发式的成功，因此一直抱着长远发展的目的，审慎使用资金，并对比赛模式和内容都设定了严格的规定，虽然在高峰年代让WCG面对电子竞技的热潮显得有些黯然，但面对不利环境的出现，WCG当初的设定初衷显示出了可贵的价值。因此未来三星将对WCG在文化性、娱乐性和竞技性方面的内容继续加大投入，将世界电子竞技运动的旗帜继续扛下去。P




## 开源网游《笑闹天宫》，玩家参与游戏开发？

重庆“聚购科技”前不久宣布，旗下首款网游《笑闹天宫——无敌神兽》于4月16日正式公测。游戏背景改编于《西游记》，2D回合制游戏。相对于其他同样是《西游记》背景的作品，聚购表示：“《笑闹天宫——无敌神兽》最大的卖点就是神兽系统，也就是宠物。我们力图让那些经典角色能融入到玩家在游戏中的成长过程里，让玩家感受到一些原汁原味的东西。比如让一些大家耳熟能详的原著中人物在游戏中作为玩家保镖出现，这也是一种儿时的情节吧。”值得注意的是，重庆聚购在这款游戏中提出了“开源”概念，是否意味着玩家可以参与游戏开发？在发布会上，记者采访了聚购副总经理彭勇。


发布会现场举行了游戏的公测仪式

**大众软件：**_很多读者对贵公司还不熟悉，简单介绍一下重庆聚购？_

**彭勇：**坦诚讲，重庆在游戏行业的地位远不及上海、北京等地。现在重庆市政府也意识到网游市场对于开拓本地文化市场的重要性，所以从2007年开始扶植本地化游戏公司，聚购科技便是在这样的条件下应运而生的。我们的企业定位是数字化娱乐平台，网游是先行的一部分，长远规划不止如此，重点是数字化娱乐。

**大众软件**：_以《笑闹天宫》为先行军，聚购目前的运营策略是什么？_

聚购副总经理彭勇：聚购目前的主要工作就是思考如何让创新的内容被玩家接受，所以对于《笑闹天宫》这款产品来说，我们会采取一些创新的运营方式。从整体看，就是依托重庆本地的研发优势，配合北京的运营、宣传工作这种“一拖

二”方式，我们希望可以将它打造成一种优秀的战略模式。

**大众软件：**您所说的创新的运营方式具体是指什么？

**聚购副总经理彭勇：**主要有两点。一是联合运营，目前已经确认的合作伙伴是赛迪在线，处在洽谈阶段的还有新浪、联众等。二就是开源，开源主要分两个层面，第一是API、APP函数的开源，这一层面主要面向商业伙伴，比如联合运营所需数据、各方面资源接入聚购平台等。第二层就是面向玩家的开源，我们将给予玩家进行游戏开发的权利，比如设计一个模型、编写一段情节等，这也是我们的最终目标，目前仍在进行之中。

## 《求生之路》公开新模式

近期热门的联线对战游戏之一《求生之路》（LEFT 4 DEAD）在4月21日全球发布了游戏的最新升级包，其中包括一个全新的游戏模式——“生存模式”。这种模式中组队玩家的最终下场是被“灭团”，而衡量团队水平的方式是看团队维持有生战斗力量时间的长度。而为了使游戏更为均衡，开发团队要做的不仅是设计好新的地图，还包括必须要尽可能精细地设定各项变数以界定每次进行游戏的难度。这些包括僵尸群重生的频率、魔王级感染者的重生频率、每次特定魔王级感染者重生的数量、所有魔王级感染者的总数等因素。只有平衡性高，才能使玩家在此基础上衍生出更多的游戏打法。

## 盗版游戏将毁掉PSP？

在北美，2008年对PSP来说显然不是个令人乐观的阶段，许多第三方发行商的PSP游戏阵容都很单薄，有些甚至干脆放弃了索尼的这个平台。SCEA主管市场业务的副总裁Peter Dille对记者表示，这种被动局面有望在不久后得到改观，第三方发行商们正准备在PSP上投入更多精力，但其中一些可能由于畏惧盗版而依然在犹豫中。Dille说道：“盗版泛滥对我们的PSP游戏销售造成了很大冲击。盗版对我们来说很糟糕，但更糟糕的是它在危害开发商群体的利益。我们可以看看《抵抗——惩罚》上市第一天BitTorrent上有多少个非法的拷贝被下载，那数字足以令人头晕目眩。”他表示公司目前正在通过法律和宣传渠道设法降低盗版比率。Dille表示，索尼在反盗版的问题上花费了大量人力和财力，也准备采取更多更大力度的措施，这其中就包括向数字下载领域的拓展，今后会有越来越多只通过PSN贩卖的游戏推出，索尼希望能以此来有效抑制盗版泛滥。





# 晶合新作

## 久游六周年发布六款新作

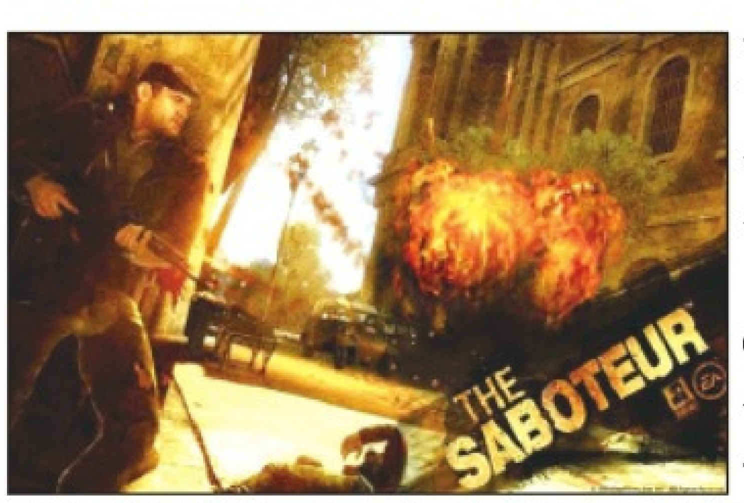
久游网（www.9you.com）在成立六周年之际，于4月9日在上海东方艺术中心隆重召开“久游网09年度新作战略发布会暨成立六周年庆典”。久游网形象代言人、国内著名影星孙俪，全国各地合作伙伴代表，国内部分网游用户公会代表及来自全国各地的近百家媒体代表等共300多名嘉宾出席发布会。新作战略发布会现场正式公布了久游网将于2009年内在国内陆续投入运营的六款网络游戏新作，包括“久游网中华武侠传世系列研发工程”第一弹作品，根据香港漫画大师黄玉郎漫画作品《神兵玄奇》改编的次世代风格MMORPG大作《神兵传奇》，自主研发3D横版格斗网游大作《勇士Online》，近未来题材的次世代风格MMORPG大作《侠道飞车Online》，海战题材的卡通风格MMORPG《蓝海战记》（Florensia），3D画面大型休闲体育网游《劲爆篮球》及之前进行过图文发布的、久游网投入巨资研发的全3D次世代舞蹈及图形化虚拟社区《GT劲舞团2》（GTOWN）。久游网集团董事长兼首席执行官王子杰先生在会上表示：近三年多来，久游网已基本完成了内部研发定位的调整，将具备次世代特征的大制作精品网游的研发作为主要发展方向，研发题材的重点将放在文化根基相对牢固的经典文学、漫画及影视作品而不是那些快餐型网络文化作品上，而游戏类型选择上也将更加重视MMORPG的研发投入。



孙俪与公会玩家合影

## 二战版刺客信条将推出

EA旗下的Pandemic将推出一款名为《破坏分子》（Saboteur）的动作冒险新作，该作以爱尔兰赛车机械师为主角，描述他在二战期间，在德国占领下的法国巴黎的战斗经历——伏击、攀爬、狂飙；炸飞艇，炸桥梁，破坏坦克车辆，让火车出轨，那些让你一无所有的人理应付出代价。玩家将从阴暗的街头小巷出击，从巴洛克式的屋顶出击、从红磨坊的剧院出击，玩家将在此学会隐秘行动的真谛，使用各色武器，驾驭各种交通工具，掌握一切搞破坏的伎俩，接触到穷街陋巷中隐匿的“城市之光（City of Lights）”——破坏分子的终极地下乐园。该作被称为“二战版的《刺客信条》”，预计该作于今年第三季度面市，PC、PS3和Xbox 360三大平台同时发售。




## 《战地1943》试玩版最速体验报告

在2009年的游戏开发者大会上，瑞典著名的D.I.C.E公司推出《战地》系列最新一作《战地1943》的体验版。体验版提供的关卡是太平洋上的硫磺岛，玩家依然可以像前几作一样驾驶战斗车辆与飞机。地图支持24人玩家对战，可以控制的职业有3种，这和《战地1942》区别不大。该游戏采用的依然是Frostbite图像引擎。树会被毁掉，墙也是会被炸掉的，很多看起来结实的地方其实很危险。虽然图像在细致度上和《叛逆连队》有点差距，但是作为下载游戏，这个画面已经没有问题了。《战地1943》今年夏季会登陆Xbox Live Arcade、PlayStation Network和PC平台。



## 晶合快评

# “永远的”不是最好的

■晶合实验室 Cross

想当初——就是很久很久以前，具体的说就是1996年，就在那一年，很多老玩家都应该还记得，一个剃板寸头、带大墨镜、抽粗雪茄、穿大皮鞋、手持大号火器的粗壮男人经常活跃在玩家的电脑屏幕上。没错，他是位公爵——毁灭公爵，那时它是FPS游戏中的佼佼者，就连idSoft著名的《雷神之锤》也并不比他叫好。到了1997年，《毁灭公爵3D》的下一代游戏《永远的毁灭公爵》（Duke Nukem Forever）也宣布进入研发，这着实令当时的公爵爱好者们兴奋了一阵，不料这却是游戏史上最漫长的等待。直到最近，相隔12年之后，早已连续数年当选跳票之王的《永远的毁灭公爵》终于又传出了新消息。据其制作公司3D Realms透露，近乎成为传说的《永远的毁灭公爵》的制作已经达到了一个里程碑阶段，原定的800～900个任务已经制作完成了大约90%，只剩下最后的71个。鉴于此消息是在4月份公布，再加上3D Realms在之前的十余年时间里几乎年年都说游戏即将上市，却年年跳票的累累劣迹，令人不得不怀疑今年的“好消息”会不会只是一个愚人节的笑话。好在此消息并不是在4月1日这天公布的，让我们权且相信它确实是一条严肃且认真的消息，但谁也不能保证这依然只是3D Realms给玩家们画的另一张大饼。目前关于此游戏的最新消息就是Jon St.John将回归参与配音，Jeremy Soule和Julian Soule兄弟负责音乐创作——《最高指挥官》的配乐就出自这对著名作曲家之手，由此我们可以想象将来这款游戏的音乐部份应该会是上乘之作。而游戏的内容据说还是比较简单，目前最常见的一个说法是游戏的背景依然设定在未来世界，邪恶的Proton博士占领了位于Nevada郊外的51区秘密军事基地，并且还控制了51区的太空船，想借此发动战争。为了阻止他，已经休养了十几年的英雄壮汉Duke Nukem又要一展其英勇本色，前往消灭那些讨厌的外星生物和骷髅兵，最终粉碎坏博士的邪恶阴谋。不过就最新消息来看，在如此简单的剧情设定下要制作八九百个游戏任务，还真是有点让人难以理解。就连国内某些号称是大型多人在线的网络游戏，其游戏任务总量也远远没达到八九百个。这又不免让我们猜测，也许《永远的毁灭公爵》将来会变成一款网游？也可能其游戏内容早已作了重大的修改？要知道此游戏在过去的十几年里已经多次推翻重做，公认的一个原因就是其制作人总是能在游戏制作达到一定程度的时候发现更好的游戏开发引擎，于是《永远的毁灭公爵》的开发过程也就见证了电脑软硬件的升级换代历程。另一方面游戏的内容想必也会一次比一次更丰富，如果从10年的时间跨度上来看，累计设计出近千个游戏任务应该也不是很难办到的。

网上有一组很有趣的统计数字专门用来衬托这款跳票之王传奇般的跳票经历，以证明它确实在游戏的发展史上留下了浓墨重彩的一笔，具体如下：

在《永远的毁灭公爵》跳票的时候——“最终幻想”系列发售了21款游戏、4部电影；“GTA”系列发售了14款游戏；“塞尔达传说”系列发售了16款游戏；“模拟人生”系列发售了17款游戏；“洛克人”系列游戏发售了75款；“星球大战”系列游戏发售了50款；“马里奥”系列游戏发售了56款。黑岛工作室诞生、发展、辉煌，然后灭亡；即便像暴雪这样超级拖沓的公司也生产了4款著名游戏：《星际争霸》《暗黑破坏神Ⅱ》《魔兽争霸Ⅲ》以及《魔兽世界》。一共有15种游戏主机发售，它们是：DC、NGC、Xbox、PS、PS2、Xbox 360、Wii、PS3、GBC、GBA、GBA SP、NDS、PSP、GBM、NDS。《南方公园》系列从第1季播到了第11季，一共158集；发生过6次日全食和7次月全食；4个国家拥有了核武器，5场战争结束了，19场新的战争开始了；有大约5亿人死去，6亿6千万人诞生；硬件图形接口从Direct X5经历6、7、8、9、10和现在的10.1共6次大升级，其中架构改变3次；OpenGL也做了相当多的改进版本。

这里我还可以再补充一条，那就是在《永远的毁灭公爵》跳票时，《大众软件》制作了275期杂志，读者阅读量累计超过8000万人次。不过在《永远的毁灭公爵》跳票的时候，公爵先生还有过一次全新出镜的机会。那是在2002年，Arush公司取得了3D Realms的授权，开发了一款外传，名为《毁灭公爵——曼哈顿计划》的横版动作游戏，运用了3D技术，游戏内容是对抗名为Mech Morphix的敌人，阻止他们在城市中散布有毒物质。此作虽属小品级游戏，不过也算是给喜爱《毁灭公爵》的玩家们带来了一些安慰。而在此之后，英勇的公爵先生就逐渐淡出了玩家的视野，以至于其制作人Broussard在2007年E3展会上突然跳出来说《永远的毁灭公爵》仍然存在的时候，并没有引起人们太多的关心。




如今，已经有很多年轻的玩家完全不知道《毁灭公爵》是怎么回事了。尽管其制作人想做出全世界最伟大的游戏的初衷是令人敬佩的，但其过于追求完美而无视工作进度以及玩家市场需求的制作态度是绝对不可取的。很显然《永远的毁灭公爵》是游戏业界一个反面的特例，假如游戏开发商都这样无节制地跳票拖期的话，不仅游戏本身的价值会大大贬值，而且还势必会给游戏业带来可怕的衰退。不过当前更多的情况却是另一个极端——某些号称大作的游戏产品似乎还未将游戏程序调试好就急急忙忙地摆上了货架，结果游戏玩起来Bug满天飞，玩家们不得不等待一次又一次的下载、安装更新补丁，结果同样使游戏的品质大打折扣。所以对于游戏开发来说，有计划、守信用，同时还能认真保证游戏质量品质的开发商，才是最受玩家欢迎的。P

（漫画作者：SUNS）

# 雅达利冲击启示录

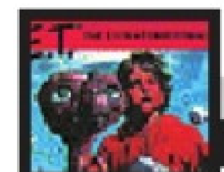
■广东 Cheung

相对于人类文明历程中的其他产物，电子游戏的历史实在是过于短暂。在广[illegible]著于展望未来和把握现在的时代，几乎没人会回顾1983年发生在北美电视游戏市场中那场尘封已久的，被命[illegible]利冲击（Atari Shock）”的规模空前的崩盘。

“冲击”最初的动因源自一个合力：雅达利对自己开发的主机Atari 2600下的游戏软件质量管理不善、发生在游戏开发商之间的恶性商业竞争、主流平面媒体对电子游戏无穷无尽的敌意，及来自个人电脑市场的影响……几根手指握成沉重的拳头，将电子游戏市场的泡沫瞬间砸破，曾经雄霸北美电视游戏机市场的巨人雅达利也随之倒下。该事件直接终结了第二世代电视游戏主机的生命，并导致北美地区大量电视游戏开发商破产。

该事件更为深远的影响是：任天堂吸取了这次崩盘冲击的教训，在著名的“红白机”FC上建立了“权利金制度”来控制游戏软件质量，而这种看似严苛的游戏软件质量管理制度对电视游戏的影响持续至今。

如果你情愿在回顾历史的同时注视我国目前的游戏市场形势，会发现虽然近年运营的国产网络游戏数量和盈利总额都在持续快速增长，网页游戏（浏览器游戏、Web Game）更是在以空前的速度生根发芽、茁壮成长，但两者中的精品却屈指可数——这些无不与雅达利冲击前的形势相似。反思历史，我不禁要问：中国的游戏业界会重蹈美国同行的覆辙吗？国产网游也会像国产单机游戏一样进入难以翻身的寒冬吗？如果悲剧最终不可避免地发生了，我们可能在废墟上重塑传奇吗？通过对“雅达利冲击”事件进行更详细深入地了解，我们也许可以从北美游戏业的惨痛教训中找到这些问题的答案。



## 新品研发过程中的内忧外患

雅达利公司最初的研发团队是由一群对电视游戏充满热情的工程师组成的，因创始人诺兰·布什内尔（Nolan Bushnell）是日本围棋迷，公司的名字就取自日语中围棋用语“当たり”的发音（意为“叫吃”）。雅达利在1972年推出的投币式街机“PONG”可以说是史上第一款在商业上获得成功的电子游戏（1975年雅达利又推出了PONG的家庭用彩色画面版，市场反响更好）。年轻




雅达利的商标




华纳传播（Warner Communications）的商标

的工程师布什内尔在“PONG”获得成功后并没有止步不前，雅达利在1973年就已开始从其他公司挖掘技术实力强悍的工程师，以此为开发新一代游戏机打下人力资源基础。新游戏机的开发工程项目被命名为“Stella”，其核心是一块功能完整的CPU，这就是后来叱咤风云的Atari 2600。它为历史创造了史无前例的神话：自1977年正式上市后，在1977年到1982年短短5年里，雅达利通过这台游戏机挖掘到当时美国电子游戏市场最大的第一桶金，雅达利的业绩也由此以难以想象的速度增长：1976年，即Atari 2600推出的前一年，这家公司的价值仅3千万美元，但随后就在6年间升值了60多倍，直至价值20多亿美元。当美国的电视游戏业销售额高达32亿美元的时候，雅达利已经占有绝大部分的市场份额。

神话并不是廉价的，雅达利在Atari 2600的研发上耗费了超过1亿美元的资金。在高昂的研发费用之外，雅达利还面临着重重的困难与阻碍。

1976年8月，仙童半导体推出了“视频娱乐系统（英文缩写VES，后易名为Channel F）”，这款产品与雅达利的“Stella”一样，都是以独立且功能完整的CPU为核心的硬件系统。仙童VES是最先引入“卡带”概念的游戏机（而这种设计最终是由雅达利在游戏界中普及开来）。

**注：**上个世纪70年代，在主要的电子储存设备还是磁带和5.25英寸软盘的时候，惠普公司发明了一种作为便携式只读储存器的卡带，这种技术深受当时的游戏开发商青睐，也使得玩家可以轻松更换游戏。雅达利成功将这种技术普及到整个游戏界，直到CD-ROM成为游戏机软件的主要载体之前，大部分游戏机都是使用这种卡带作为游戏程序的载体。


仙童Channel F

在劲敌仙童的新款游戏机已经面市的时候，雅达利仍然未准备将“Stella”投放到市场。此时，“PONG”的家庭版已推出一年有余，市场十分需要类似产品的后继者。雅达利虽然已从“PONG”所引起的热烈反响中获利不少，但始终没有足够资金去加快“Stella”的研发效率。面对这一窘境，布什内尔决定将雅达利卖给华纳传播公司（Warner Communications），同时向华纳承诺将尽快使新型游戏机面市。

在“Stella”研发后期，已有种种迹象表明消费者开始对“PONG”与其他老式游戏机不再感兴趣。1977年的电子游戏市场甚至出现小型的衰退，与此同时，雅达利终于意识到：如果再不推出新一代游戏机，市场上很快就会充斥着其他同样基于卡带系统的游戏机，而这样将对“Stella”产生巨大威胁。

## 叱咤风云与危机初现


Atari 2600外观图

在4年漫长研发时间和1亿美元研发资金的投入后，新型游戏机终于在1977年末开始发售。Atari 2600可称得上是美国人做出的最成功的游戏机。倘若不是后来的萧条中断了神话的持续，这款传奇游戏机的市场寿命甚至可以与任天堂的红白机相提并论。很多具有里程碑意义的游戏及一些首创的游戏概念皆源自以Atari 2600为平台的游戏。Atari 2600不仅在当时的美国大受欢迎，甚至在出口到南美后都保持着游戏卡带及游戏机的可观销量。

Atari 2600的发售比仙童的产品晚了整整14个月，其最初的名称是“视频计算机系统（VCS）”，直到后来因为市场需要才将其改名为Atari 2600。有人认为雅达利后来将这款游戏机命名为2600，与70年代美国电讯公司AT&T一个可用来免费拨打长途电话的漏洞频段有关。这款被雅达利寄予厚望的新型游戏机搭载了由个人电脑生产商Commodore子公司MOS科技公司生产的6507型处理器，主频1.19MHz，是同系列处理器6502型的简化版（任天堂的FC所搭载的处理器核心正是由理光生产的MOS 6502型处理器，甚至连Apple Ⅱ电脑采用的都是这款处理器）。

Atari 2600最初定价为199美元，同时捆绑销售两个操控杆和几份游戏卡带。根据厂商所公布的数据，在1977年的圣诞消费档期，一共售出35万到40万套机器。最初生产的一批是在雅达利总部——美国加州太阳谷生产线上制造的，这一批游戏机的外表有一层厚实的射频防护罩和塑料外壳，机器十分沉重，玩家们因该版本机器的前方有6个开关而戏称其为“重老六”（Heavy Sixers）。因为生产工艺的问题，这批机器有一部分交货时间延误了，导致的损失高达2500万美元。次年，生产线迁移至中国香港，新版本游戏机的外壳与生产工艺经过改进，重量比之前的加州版要轻上许多。这一年雅达利生产了80万台Atari 2600，结果只卖出55万台，雅达利因此需要向华纳申请财政支持以填补资金空缺，华纳也因此开始对雅达利创始人——布什内尔感到不满。迫于公司上层压力及当时布什内尔对Atari 2600市场运作做出的一系列错误判断所带来的不良影响，诺兰·布什内尔不得不在1978年11月与公司签订了一份回报丰厚的7年期不竞争协议后，辞去在雅达利的职位，离开这家由他一手创立的公司。

布什内尔离开雅达利后，雷·凯萨（Ray Kassar）出任雅达利的新总裁。凯萨没有任何开发电子游戏的技术背景，原本是一名经营纺织品的商人，于1978年初被布什内尔任命为雅达利的营销顾问。他在出任总裁后立即开始对雅达利内部进行人员改动，开除了不少跟雅达利一起发迹的老员工，同时也终止了很多他认为没有必要的开发计划。作为一个十分传统的商人，他觉得这些工程师太过“散漫”。经历这次变动后，有不少原来跟布什内尔一起创业的工程师对凯萨新引入的商业经营模式极度反感，雅达利内部也开始分化成两大派。

但在凯萨大刀阔斧的改革下，Atari 2600却逐渐流行起来。天时地利人和，已累积了两年开发经验的游戏工程师们也对2600硬件真正的性能有了深入了解，并开发出不少高素质的游戏，公众也开始注意到2600的好处：好玩、便宜、游戏多。而其竞争对手仙童半导体居然在这个时候认为电子游戏即将过时，于

是作出退出电子游戏市场的决策。仙童的行为导致雅达利在1979年的市场份额疯狂增长，凭借出色的机能和大量独占平台的优质游戏，Atari 2600成为1979年最畅销的圣诞礼物——这一年至少卖出100万台2600。此时的雅达利就如同名字一样，不断在市场上“叫吃”。

凯萨这些新的运营策略最终导致另外两件“大事”：一是4名工程师退出雅达利，另起炉灶，建立了电子游戏史上第一家第三方开发商：Activision。二是雅达利在这一年也开始制造个人电脑了。

这时雅达利的规模一直在增大，在凯萨的经营下，雅达利的研发队伍规模增长得在矽谷可谓数一数二了。虽然团队也包揽了一些与游戏制作和个人电脑无关的工程项目，不过最后这种项目大多都胎死腹中。这段时期，Atari 2600的改进机型Atari 2700宣告开发失败，因技术原因，这款试图通过无线技术改进性能的游戏机最终没能投入市场。但无论如何，这家矽谷新贵的收入比重已占去母公司华纳收入的一半，而且Atari 2600的销量完全不见有下降的趋势，凯萨的经营手段成功将雅达利推向高峰。虽然1980年美泰公司推出的电视游戏机Intellivision曾对雅达利产生了一定威胁，但Intellivision价格比Atari 2600要高，而且游戏质量也很难与Atari 2600相媲美，加上雅达利从大量独占平台的街机移植游戏中获利不少，Intellivision最终并没有争夺到太多雅达利所占有的市场份额。当然，最终出货200万台、获利1亿美元的Intellivision也不能说不成功，只是在2600的光环下显得暗淡。



诺兰·布什内尔


雷·凯萨（Ray Kassar）

雅达利在这段时间内依靠着Atari 2600的出色销量和凯萨卓越的营销手段蒸蒸日上，好光景一直持续到1982年。



## Activision

1982年是雅达利收入最好的一年，同时也是雅达利辉煌年代的黄昏。这一年的美国媒体在泡沫爆破前一直在高呼“游戏业的繁荣永不衰退”，没有人看到噩运正在渐渐接近美国电视游戏业。

这一年，雅达利与Activision在关于第三方游戏开发的官司中败诉。说起这场对美国电视游戏市场有逆转性意义的诉讼，不得不回溯Activision的成立过程：Activision与雅达利的积怨甚深。正如上文所提到的，成立于1979年的Activision是由几名对原任职于雅达利公司，因对凯萨的经营管理策略不满，最终退出的工程师所创立。Activision的成立在电子游戏史上的里程碑意义重大，在Activision成立之前，游戏主机制作商包揽硬件制作和软件制作，电视游戏机主机制造商就是平台上的唯一游戏开发商，例如雅达利就是Atari 2600的唯一游戏开发商，美泰就是Intellivision的唯一游戏开发商。

工程师们退出拥有许多卖座产品的大公司，这点在现在看起来可能有些不可思议，但如果了解到当时从事游戏开发行业工程师们的处境，就不难理解他们的做法。

当时的游戏开发者不能从游戏发行中直接获利（例如从热门游戏的销售中得到分红），甚至连留名的资格都没有（七八十年代的游戏开发并不像现在的游戏这样，当时的游戏中不存在“制作组名单”这一概念）。雅达利的这些传统源自IBM，当时并没有多少决策人认为这种做法存在什么不妥，但这一制度却让一部分程序员感到不满——同是为华纳传播公司创造巨大财富的员工，这些程序员的待遇与华纳旗下的导演、音乐家、演员等相比却是天差地别，只将程序员当作普通工薪族对待的制度自然无法培养员工对公司的忠诚。对员工长期不重视终于导致反叛的工程师们决定翻身反咬雅达利一口。负责开发Atari 2600游戏Adventure的工程师华伦·罗宾聂（Warren Robinett）就曾为游戏设计了一个隐藏房间，进入到这个隐藏房间的玩家可以看到这样一串字：这个游戏由华伦·罗宾聂制作。华伦所制作的Adventure是第一款有“彩蛋”的游戏，同时也是第一款视频冒险游戏。



Activision商标

在Adventure中出现的游戏史上的第一个“彩蛋”

在长期不满之下，这4名顶尖的工程师终于退出雅达利，他们与一名音乐人建立了Activision。这4名前雅达利的工程师负责了数量上占几乎一半的雅达利游戏制作工作，他们的离开对雅达利也造成了沉重打击。Activision发行的游戏卡带都会在附带说明书中带有游戏制作组的名单和一段制作人员的留言。此外还十分重视游戏周边的发行：当时的Activision甚至十分有创意地建立了一个高分系统，如果玩家通过了游戏的高难度挑战，只要将电视上的分数截图发送到Activision，就可得到一些周边奖励（例如实物礼品和游戏俱乐部会员身份）。Activision的这些制度吸引了大量人才加入，而在游戏中留下制作组名单以向制作人员致敬，及玩家高分成就榜也成为大部分现代游戏的传统。

Activision颇受欢迎的游戏Tennis的游戏画面

Activision在1980年开始发行Atari 2600平台下的游戏。几位创始人都是十分老道的工程师，开发出的游戏质量上乘，他们所制作的游戏也很受欢迎，其名声甚至一度盖过雅达利。而这时的雅达利无法容忍Activision利用雅达利平台开发游戏并形成如此强大的威胁，之后迅速向法庭提出申请，要求禁止Activision销售游戏，这场诉讼整整持续了两年。终于在1982年，法庭公布终审判决，雅达利败诉，Activision得以继续销售游戏，而雅达利的梦魇才刚刚开始。

## 后院起火，浑然不觉

雅达利在诉讼中的落败吸引了很多单纯只是想“捞钱”的企业涉足电视游戏业。虽然在1982年，全美电视游戏销售总额达到32亿美元，而雅达利占了绝大部分。但没人会想到，因为这些劣质电视游戏开发商的种种劣行，3年后，整个市场会萎缩得连原有销售规模的4%都不足（1986年全美电视游戏销售总额不足1亿美元）。

数量上前所未有的游戏工作室和开发商在这一年蜂拥着卷入市场，看到Activision的成功，谁都想从电子游戏市场中分一杯羹。但实际上当时的美国并没有那么多开发游戏的人才，这些新游戏公司为了可以发行新游戏，不惜用重金“挖墙脚”聘用竞争对手的游戏工程师，更有甚者试图通过“逆向工程”——硬件反编译这种违法的行为去研究如何开发游戏。与微软、任天堂与索尼现在情况不同，雅达利在与Activision的诉讼中，败诉之前从来没有考虑过应该去如何控制第三方开发商发行的游戏质量。在新公司中负责游戏制作工作的工程师大多都没有游戏方面的从业经验，又满脑子只考虑“捞钱”，于是只能做出大量粗制滥造的游戏。在这些劣质游戏开发商中，最有代表性的就是桂格燕麦——是的，正如字面意思所表示的那样，这是一家食品企业——开设的电视游戏开发部，名为US Games。桂格燕麦总共发售了14款游戏，而这14款全是质量低劣到令人无语的烂游戏——结果这个电视游戏开发部只存活了不到一年就被迫关门大吉。



桂格燕麦及其旗下电视游戏开发部US Games商标

对消费者来说，悲惨的事情还在后头：刚刚兴起的美国电子游戏业直到80年代初期还没有一本能介绍游戏质量并具有公信力的杂志。结果，在有数以百计的新游戏发售，而其中绝大部分都奇烂无比的1982年，消费者们在买到烂游戏回家后纷纷大呼上当，玩具店里滞销的电视游戏卡带也越来越多。

超乎人们想象的是，除了劣质的游戏，还竟然有人开始制作并发行起色情游戏。1982年10月，Mystique率先发行了臭名昭著的色情游戏《卡斯特的复仇》（Custer's Revenge）。这款游戏的主题是乔治·阿姆斯特朗·卡斯特（George Armstrong Custer），这位在美国印第安战争中阵亡的美国将军的“复仇”——强奸印第安族的女人。种族歧视加上意识形态扭曲，立刻引起早就跃跃欲试的美国媒体对电子游戏的负面报道。该游戏也为Mystique惹来不少争议与官司，妇女权益保护团体与印第安民权组织纷纷抗议谴责无良的游戏开发商，政客也借机大肆抨击电子游戏产业。Mystique的行为无疑是在为当时已经开始走下坡路的电视游戏落井下石。


雅达利改编的Atari 2600版Pac-man

如果只有这些新游戏开发商浮躁和无良，事情还会好办得多。遗憾的是，浮躁的不仅是这些新公司，雅达利在这一年的决策也变得十分自负，作出了很多导致可怕后果的决定：3月中旬，雅达利发布了著名的《吃豆精灵》（Pac-Man）的Atari 2600版。《吃豆精灵》原先是日本公司南梦宫的街机游戏，1981年凯萨从南梦宫手上买下了制作权。因南梦宫版《吃豆精灵》的高人气，Atari 2600版的《吃豆精灵》被寄予厚望。但雅达利改编出来的吃豆精灵质量平平，雅达利的决策层却认为会有很多原先不玩电视游戏的人会因为这个游戏而增购一台Atari 2600——紧接着，凯萨作了一个很恐怖的决定：在只有1000万台Atari 2600的情况下生产1200万盒《吃豆精灵》的卡带，最终雅达利只卖出了700万盒。

与此同时，个人电脑开始降价，对电视游戏市场构成力度空前的冲击，雅达利这家矽谷新贵从这一年开始面对着前所未有的困境。

## 来自个人电脑市场的冲击

在70年代的美国，如果有人需要购置作为奢侈品的电脑，需要到十分罕见的专门商店才能买到，而且正如“奢侈品”的字面意思所言，售价极其昂贵，普遍在1000美元以上。以1977年发售的Apple Ⅱ为例，4kB内存版售价1300美元，如果要换算成现在的币值，大约等于2008年的4400美元。但80年代后，电脑制造商开始推出一些可以接到电视上使用的个人电脑产品，价格也从1000美元大幅下降到200美元到500美元不等。这些廉价电脑支持彩色显示，也可以发声，能进行简单的文字处理和家庭账目管理，通过移植，甚至可以玩一些电视游戏机上的老游戏，总的来说功能远比电视游戏机要多，但售价却与电视游戏机不相上下。

这些廉价个人电脑在1982年春天的大减价后立刻展开广告攻势，其中以Commodore的行为最具有代表性。在众多廉价个人电脑制造商之中，由Commodore所生产的电脑也是最具有竞争力的。

对电视游戏打击最大的莫过于Commodore的系列广告（尤其是廉价机型VIC-20的广告）。Commodore当时聘请加拿大籍著名演员威廉·夏特纳来拍摄广告（夏特纳曾饰演过《星际旅行——原初》系列中的进取号星舰舰长），广告以电脑的多用途作卖点，称电脑可制作简单图表用于家庭账目管理和文字处理，并搭载与学校教授一样的编程语言，孩子可使用电脑来练习编程，就连娱乐性也不输给电视游戏机……尤其是宣传中还十分突出雅达利所标榜的“视频计算机系统”，强调Atari 2600不是一台“真正的”计算机。以VIC-20的广告为例，Commodore非常有针对性地指出游戏机的劣势，以“现在以买玩具的价格就可以买到真正的电脑”和“买电脑可以为孩子上大学做准备，买游戏机却只会玩物丧志”等宣传语对游戏机展开攻势，强调VIC-20可以与打印机共同工作，并拥有一个全功能的键盘——而这台“真正的电脑”价钱跟雅达利的Atari 2600和美泰Intellvision却相差无几，售价都在300美元以下。

Commodore的宣传攻势十分成功，雅达利和美泰针对当时形势所做的市场研究指出，这些广告使得不少家长取消了购买游戏机的计划，转而购买价格差不多的家用电脑。这些广告也正好赶上美国媒体因Atari 2600上的色情游戏而开始炮轰电视游戏的时期，美国版的“电子海洛因”论也因此深刻影响到众多家长的购买愿望。

但这仅仅是Commodore迈出的第一

步，对廉价个人电脑而言，好戏才刚刚开始。Commodore的成功原因在于其利用自身优势在其他方面也做了充分部署：在Commodore之前之所以没有个人电脑可以对电视游戏机市场造成冲击，是因为这些电脑制造商都没有意识到电脑是可以普及到家庭中的（当时电脑是十分专业的产品），这些电脑制造商只将货品卖到专门销售电脑的商店。而Commodore打破了这种思维——不仅将机器卖到专业的电脑铺，还输出到电视游戏机的销售渠道中，包括百货商店、玩具店，甚至是超级市场。与此同时，雅达利、德州仪器及Coleco等电视游戏机制造商对Commodore旗下子公司MOS科技公司制造的65XX系列CPU依赖性极强，这就使得这些公司所生产的游戏机产品价格难以比Commodore的产品价格更低（对这些要跟Commodore竞争的企业来说，情况十分尴尬：主力产品的核心组件竟然要由竞争对手来生产）。1983年1月，Commodore终于将这些优势发挥到极致，再次对旗下产品大减价，以此迫使其他竞争对手退出市场。这一年Commodore的减价动作十分疯狂：在1982年春天需要200美元才可购得的VIC-20在这一年仅需130美元左右，而中高端的Commodore 64机型之前需要500美元才可购得，到了1983年秋天竟然降价到只需要200美元即可买到。Commodore甚至举行了"游戏机换电脑"诸如此类现在看来匪夷所思、无比离谱——但十分有效的促销活动。面对如此强势的营销手段和疯狂的价格战，Commodore主要竞争对手之一的德州仪器在这一年秋天不得不宣布退出个人电脑竞争市场（德州仪器该年度的财政报告指出企业亏损严重）。虽然Commodore没有直接冲毁电视游戏业，但却促成后来美国人对电视游戏的冷感，长期影响难以估量。


运行在Commodore 64平台上的游戏

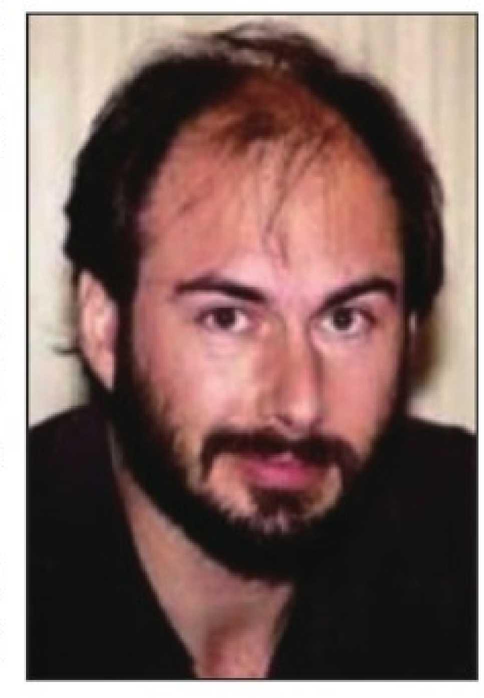


## 核弹与丧钟

雅达利的悲剧还没有结束。

雅达利的母公司华纳又看准了当时人气颇高的电影——《E.T.外星人》，希望可以将E.T.这一经典改编成游戏，以此来抵御如潮水一般的第三方开发商发行的劣质游戏对市场的侵蚀。令人啼笑皆非的是：制作权与改编权的相关事宜在7月份才谈妥，而雅达利竟然被要求要在12月圣诞节前发行这个游戏——这意味着必须在9月份之前完成。换句话说，E.T.这款游戏的开发周期仅有6个星期左右（即一个半月），而在当时的条件下，如要开发一款可玩度比较高的Atari 2600游戏，即使是交给资深工程师来设计，也至少需要四五个月。

这个游戏最终被托付给著名的资深游戏设计师霍华德·斯科特·沃肖（Howard Scott Warshaw），这位工程师负责开发的Yar's Revenge是1981年最畅销的游戏。不得不说，这位工程师的实力实在是高超——无贬义。换成其他人，6个星期的开发时间可能连一个烂游戏都做不出来，这位强者工程师竟然真的在9月份之前成功把一个完整的游戏交给了雅达利——当然，悲剧的丧钟因此开始叮当作响。


强者工程师霍华德·斯科特·沃肖（Howard Scott Warshaw）

在强力的广告宣传攻势下，E.T.游戏版最终在1982年的圣诞档期中卖出150万套……换句话说：E.T.的游戏版在这一年就这么毁灭了上百万名美国儿童的圣诞节。与在Atari版《吃豆精灵》那黑暗的历史中表现一致，雅达利依然过高估计了其游戏卡带的销售量——这次雅达利制作了400万盒卡带。至于E.T.游戏版的质量……简直可以说是对人类文明的嘲弄：如果将那些只想捞钱的第三方游戏开发公司开发出来的劣质游戏称作地雷，那么，将E.T.称为核弹一点也不夸张。

本来在E.T.之前，消费者还可以心存侥幸地认为："如果说第三方开发商开发的游戏总体质量比较差，那么那些老牌大厂出的游戏总不会出现大问题吧。"遗憾的是，雅达利凭借E.T.游戏版彻底摧毁了美国人对电视游戏的信心：E.T.游戏版拥有全世界最可怕的美工、最莫名其妙的背景设定、最令人难以忍受的音效……而最糟糕的是，无论怎么操控，玩家在游戏绝大部分时间内都要面临掉进一个没有任何意义的洞（陷阱）里的局面，这使得无数玩家为此而抓狂。

在E.T.游戏版之外，雅达利还向美国电视游戏界投掷了另一枚核弹——这枚核弹的编号是Atari 5200，号称是"Atari 2600的后续机型"。这款机型改造自雅达利旗下的个人电脑Atari 400与Atari 800，其最大的特色令人瞠目结舌——不兼容Atari 2600的游戏。姑且不论这款游戏机其他的缺陷，光是这"不兼容2600的游戏"就使得一大片购买者大呼上当。以致于雅达利在Atari 5200发行一年半后就不得不另外推出另一款新型游戏机Atari 7800来终结这款失败的游戏机生命。

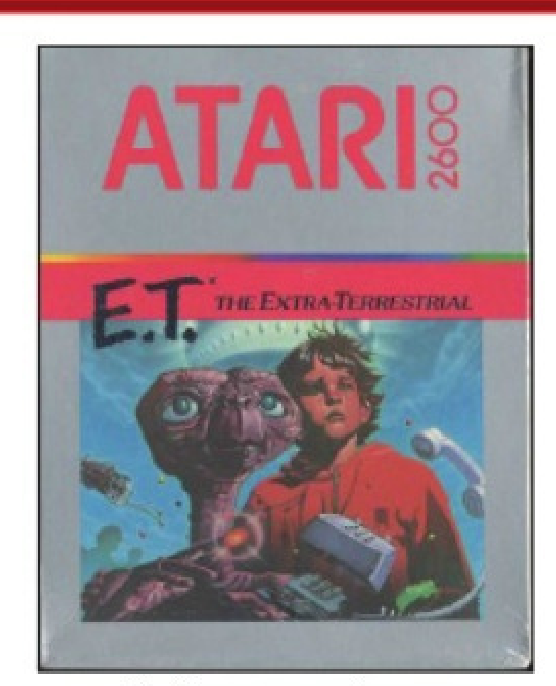
雅达利在这一年中损失惨重，不得不在1983年春天解雇了接近2000名员工，到了1983年的夏天，更有多达3000多名员工遭裁员。财报显示，雅达利在这一年的损失高达5.4亿美元，平均每天损失150多万美元。

这时雅达利的仓库堆满了卖不出去的游戏与货品，数量十分惊人，这些积压的货品不仅无法回收和出售，雅达利还需要为此支付高昂的仓库管理费用——这时，雅达利做出了一个前无古人后无来者的决定——将之前尘封已久的500万盒《吃豆精灵》游戏卡带、260万盒E.T.游戏卡带及其他一些卖不出的货物一同碾碎，送往新墨西哥州的阿拉莫戈多垃圾填埋场当作废物彻底销毁——颇具讽刺意味的是：阿拉莫戈多的沙漠正是美国人第一次试验原子弹的地方。

1983年是这一切的尾声，虽然这一年依然有很多新的烂游戏在发售，但大众早已不再买账，一两年前对于电子游戏的狂热已经消失得无影无踪。留给商家和玩具店的只有堆积成山卖不出的游戏。当玩具店要求游戏开发商退货、换货时，这些开发商却再也不能将旧货换成新游戏或通过退钱赔偿经销商的损失。为了尽可能多地卖出这些劣质游戏以减少损失，经销商不得不大幅降价销售游戏，原价35美元的游戏，甚至可以几美元的价格出售，仅为原价的10%左右。这种清仓甩卖的手法让已经罕见，但仍然存在的优质游戏也彻底失去了生存空间。

消费者不愿再购买游戏，而开发商也因此开发不出新游戏，市场的大衰退终于全面爆发。绝大多数为Atari 2600开发游戏的工作室——无论其游戏产品质量如何，都相继宣布破产。而美泰、Magnavox、Coleco等第二

世代电视游戏机生产商也纷纷宣布放弃视频游戏开发事业。当时位居全球第三的游戏开发商Activision也受到市场萧条的强力冲击，不久便宣布破产。而雅达利则在1984年亏本得惨不忍睹，最终被母公司华纳卖到曾经的死对头——前Commodore总裁杰克·特拉梅尔的手中，被改组成一家生产个人电脑的公司。第二世代电视游戏机的市场在萧条中被彻底摧毁了。因为这场萧条，世界电视游戏发展中心从美国转移到日本，当1987年北美消费者对电视游戏重拾信心的时候，业界的领导者早已变成日本的任天堂。美国则在微软的Xbox推出之前，曾有长达17年的时间因缺乏一款由美国制造的产品可与日本系游戏机相匹敌。雅达利在这次元气大伤之后，被多次易手，自1993年反响平平的“雅达利猛虎”之后就再也没有能力推出新的电视游戏机。而如今的雅达利，更是沦为二线的游戏发行公司。



E.T.游戏版，1982年，150万美国儿童的圣诞节梦魇

## 第三世代的曙光

由任天堂推出的第三世代游戏机FC全面占据北美市场并没有花费多大力气——当任天堂在1985年进入北美市场的时候，美国本土早已不存在可与之匹敌的对手了。最初任天堂本来还打算通过雅达利负责FC在北美的销售，但此时衰弱的雅达利甚至已无法胜任销售工作，任天堂遂最终决定由自己来负责FC在北美地区的发行工作。接下来就是一段大家都熟悉的灿烂历史了：任天堂的FC从1983年开始发售，到了2003年才在全球范围内停止生产和发售，直到2007年11月，任天堂才正式宣布停止对FC的支持。市场寿命长达20余年的FC无疑是电子游戏史上寿命最长的游戏主机，任天堂从北美游戏市场崩盘中吸取的教训铸就了这台传奇的游戏机，其严苛的品质控制策略值得所有后来者借鉴。

任天堂为FC设置了“权利金制度”，以此保障自身利益与FC平台上的软件质量。这一制度可概括为以下几点：一、游戏软件卡带必须由任天堂生产；二、每年限制发行游戏数量，三、游戏内容必须经过任天堂的审查，四、厂商必须自负盈亏，销售不出的游戏不能退给任天堂。任天堂通过这一制度成功控制了FC上发行游戏的质量，同时也拜此制度所赐赚得盆满钵满。《魂斗罗》《沙罗曼蛇》《赤色要塞》《超级玛丽》《冒险岛》《坦克大战》……这些令人耳熟能详的、给无数玩家以启蒙的、陪伴着众多玩家成长的FC游戏，就是这一制度下的产物。



## 教训与警示

电玩巨人之死——雅达利的失败向我们展示了庞大的电玩帝国也可能是以泡沫为基，并会在转瞬间土崩瓦解的。历史总是如此：如果我们不从别人的失败中吸取教训，那么别人就会从我们的失败中吸取教训。早在26年前，远在太平洋彼岸发生的历史事件似乎看上去与我们无比遥远，然而如果你情愿进行反思，就会发现我国目前的游戏业界——主要是网游界——所处的环境并不比当年的美国好到哪去（甚至更为恶劣）：被媒体妖魔化的电子游戏、横行的劣质游戏、山寨游戏、抄袭成风、相当一部分从业者只顾捞钱浮躁的心态……一个不少。

回首六七年前的国产单机游戏市场，当时没人能预料到会有网络游戏成为业界顶梁柱，几乎完全取代单机游戏的一天。如今有很多玩家和从业者声称是盗版和网络游戏联手毒害了国产单机游戏，然而，这是全部的原因吗？

只要情愿反思，就并不难发现：即使是在全盛时期，国产单机游戏产业也是没有多少游戏可以出口到国外，赚外国人外汇的。任天堂的《超级马里奥》、EA的《模拟人生》、暴雪的《魔兽争霸》、光荣的《三国志》《信长的野望》《大航海时代》……这些外国产的游戏大家都耳熟能详。但反过来，我国的经典游戏《仙剑奇侠传》《剑侠情缘》《大富翁》等系列在外国却几乎毫无名气。究其原因，除了国产游戏开发商不善于营销宣传之外，恐怕其质量不足以与国外游戏竞争也是原因之一。以曾经风靡全国的《三国群英传》为例，最初人气颇高的原因是其战斗系统比同期的三国题材策略游戏更为新颖，而如今该系列经过了长达7代的进化却仍在原地踏步”吃老本“。在缺乏优质游戏作为产业支柱的情况下，开发商仍不思进取，比起当年雅达利的情况又如何呢？

将目光转移到国内的网络游戏市场上，会发现情况更加不堪入目：追求同质化却画虎不成反类犬的劣质网游横行；各种山寨网游成为玩家们之间的笑柄；新兴的网页游戏更是打着“上班玩游戏老板抓不着”“白领交友”等诡异的旗号进行推广，游戏质量与游戏理念的重要性已经被彻底无视了。在国内网游开发商的眼中，除了那几个“除非受到国外游戏影响，否则长期不变”的题材之外，彷佛就再没有其他类型的游戏题材值得做成网络游戏。

而将目光放到国外，会发现虽然经济大环境不景气，但游戏开发商却从没有停止过创新步伐：老牌网游开发公司索尼在线娱乐在2007年9月推出过一款名为《诺拉斯传奇》的在线卡片对战游戏。这款游戏本身不收取任何服务费用，但对战的卡片需要另外购买，3美元可购得15张虚拟对战卡牌，玩家之间也可互相交易卡牌。索尼在线娱乐甚至专为美国本土玩家设置了锦标赛，而且这款卡牌对战游戏还与奇幻MMORPG《无尽的任务》系列无缝接合，索尼在线娱乐从中获利不浅。而其即将推出的为儿童市场设计的网络游戏Free Realms（目前尚在封闭测试中），更是很好地结合了RPG与休闲益智类游戏两种模式的优点，系统十分有创意，与无法摆脱山寨嫌疑的国产休闲网游的系统成鲜明对比。更不用提FIFA的Online化与极品飞车的Online化，这些概念相对于国产网游来说是多么新颖——又遥不可及了。

虽然2008年我国网游市场总额高达200亿人民币，但我国的游戏开发商始终缺少一种重视质量与进取的精神。倘若在原有的几款支柱国产网游日落西山时，我们是否有足够优秀的游戏去担当继任者呢。国产单机游戏的现状与雅达利垮台后北美电视游戏市场被日本占领这些事足以给我国目前的游戏产业以教训和警示了。而雅达利的崩溃与任天堂FC的成功郑重告诉我们：做游戏，一切都应以品质为先，优秀品质的产品才是可以真正支撑起一家游戏企业生存甚至是一个国家的游戏产业的秘诀。

最后，愿雅达利冲击这种悲剧永远不会发生在我国的电子游戏产业中。P

▶快言快语

# 东游记
# 日本网络游戏文化及相关

“游”是游戏与旅游的合体，当笔者做足功课带上数套调查问卷站在浦东国际机场时，心情是复杂的。作为一个见证游戏文化发展的老玩家，去日本最主要的目的并不是去看风景，说得过头一些是对于日本发展出的游戏文化这一单独的命题，抱着一种朝圣的心理。究竟日本玩家对于网络游戏文化是什么看法？究竟日本游戏的各层次是一种什么样的存在形态？今天就请各位顺着笔者的镜头，去看看早春日本的游戏文化众生相。

## 日本网吧形态

■本刊日本特派员 牙牙



网吧中的的电脑


新宿歌舞妓町中的书吧

如果想直接了解日本玩家对于网络游戏的相关问题，最方便、最快速、最直接的方式就是去日本的网吧看看，于是笔者选择了新宿一家网吧做调查，进去晃了一圈后基本了解了日本网吧的形态。首先日本的网吧并不是只提供互联网服务的地方，经过了解，原来早期的日本网吧分为两种，一种叫Internet Cafe，就是只提供互联网接入服务的，不过这种网吧逐渐被替代而成为现在“まんが喫茶”的形式，字面直接翻译就是漫画喝茶的意思。其实这是一个集漫画阅读、上网、电视游戏、电视、餐饮、动漫于一体的场所，不过日本人习惯上认为这是一个书吧。这里的环境相当棒，每个消费者都可以获得一个相对独立的场所，而且网吧内非常安静，配套设施也相对齐全。每个消费者付款后拿到相应的号牌就可以寻找自己的位置，当然这里的空间不会非常宽松，在很小的空间内摆放的是一张桌子，上面放着一台电脑、一台电视，而电脑与电视的上方放着一台PS2和一个保险箱，每个桌子上放着一个大大的提醒告示牌，上面除了大大的桌子号外，还标红提醒着消费者注意自己的贵重物品的安全问题。每个隔间内的设备都是免费的，外面还有一个非常大的书架，上面放满了各类漫画，还有PS2的游戏碟，可以供给玩家随意取阅与游戏。

笔者所选择的这家书吧电脑配置并不是高，是DELL DX270大致档次的机器。打开电脑后发现里面并没有很特别的网络游戏，桌面上空空如也，放着几个麻将类的桌面类游戏，不过有一个游戏相信大家都很熟悉，那就是《泡泡堂》。其他桌面上就是一些工具类的软件了，当然对应书吧的名字，这里提供了日本Yahoo免费动画的链接等。很多玩家就会纳闷为什么日本网吧中并不提供网络游戏给玩家，其实日本的网络速度是出奇地快，来这里的消费者如果想玩网络游戏，可以很快从游戏官方高速下载游戏，所以并没有安装游戏。因为每个消费者的空间相对封闭，而且笔者是在下午时间去的，所以没能详细了解日本网吧中所流行的网络游戏，这是非常遗憾的。时间的关系，笔者无法在这个网吧中逗留很久，而且日本书吧中是严禁拍照的，当看见笔者手中相机的时候，无论笔者多努力的解释，营业员都会很严厉地对笔者说：撮影さつえい（不许拍摄），所以面对着满墙的漫画与游戏，笔者也只能无奈而又遗憾地离开。



书吧电脑桌面截图



电视机前的巨大提示牌写着位置号与一些注意事项


门外的免费海报栏



まんが喫茶招牌

日本网吧的收费相对日本人的收入来说算是非常便宜的，因为并不是去上网与看书，所以笔者选择的是30分钟的服务时间，收费是日元200円，按汇率折算是14块钱，不过这样的网吧会有各种各样的活动，例如当天的活动是女性日，女性消费者按1小时100円的价格，如果逗留时间长价格还会更便宜。例如通宵是2000円，也就是140块包夜价。日本书吧的包夜价还算是便宜的，所以也造成了一定的社会现象，那就是很多收入较低的玩家经常逗留书吧过夜，据说以前书吧的环境相对还要好一些，现在也还是有一些书吧的环境很好，有甚者还会提供塌塌米这样的休息地方，所以造成了一些低收入人群长期逗留这里。不过现在的书吧业者也注意到了这个现象，所以时下的书吧渐渐从环境的设置上在刻意避免这个问题的发生。

日本这样有综合性功能的书吧随处可见，都是24小时长年不休的，有的书吧除了这些服务外，还提供免费的饮料，所以如果在日本有网络使用需求的时候，这里可以很方便、舒服地得到自己想要的服务。



《铁拳》海报



《寒蝉鸣泣时》里的圆崎诗和圆崎魅李生姐妹




SEGA俱乐部外景，请注意二楼巨大的RX78战机



楼下的《铁拳6》俱乐部

## 东京SEGA俱乐部

来到日本怎么可能不去看看街头的电玩店呢，给笔者留下最深刻印象的是秋叶原的SEGA俱乐部，从秋叶原的JR线车站电器街出口转出来，顺着路往前走是一个开阔的十字路口，放眼望去可以看见这个红艳艳的电玩店。一楼卖动漫手伴，也有抓娃娃的机器和扭蛋机，在这里我们看见《死神》的妮露、《神薙》里的NAGI、《寒蝉鸣泣之时里》的圆崎诗和圆崎魅李生姐俩，制作精良，让人爱不释手。转个弯有个楼梯可以直通楼下，这里是《铁拳》的游戏俱乐部，这里全是一样的游戏，那就是《铁拳6》，不愧是SEGA店，真是大手笔，要知道这个机器的价格不菲。机器擦拭得很干净，游戏机的两侧还清楚地贴着每个角色出招技能。这里对战的玩家较多，经过观察，但凡是敢投币的玩家都是超一流水准的，角色出招已经可以随心所欲了，格挡技、反击技、摔投技配合得相得益彰，笔者也当了一会儿观众，很久没在街机店围观了，尤其是看高手过招，突然有种时光逆转的感觉。转上楼去这里是敢达的世界，最为吸引笔者的是一台RX78型第一代敢达的模型，非常巨大，可惜笔者的相机又被营业员释放了沉默技能。有时候觉得日本人的规矩还真是多，很多地方都禁止拍照，不过在人家的地盘上还是守规矩的好，只好悻悻然地放下相机。在日本大型的电玩店还有很多，例如笔者所见的歌舞妓町的电玩店、横滨的电玩店，都各有特点，篇幅有限这里不过多介绍了。

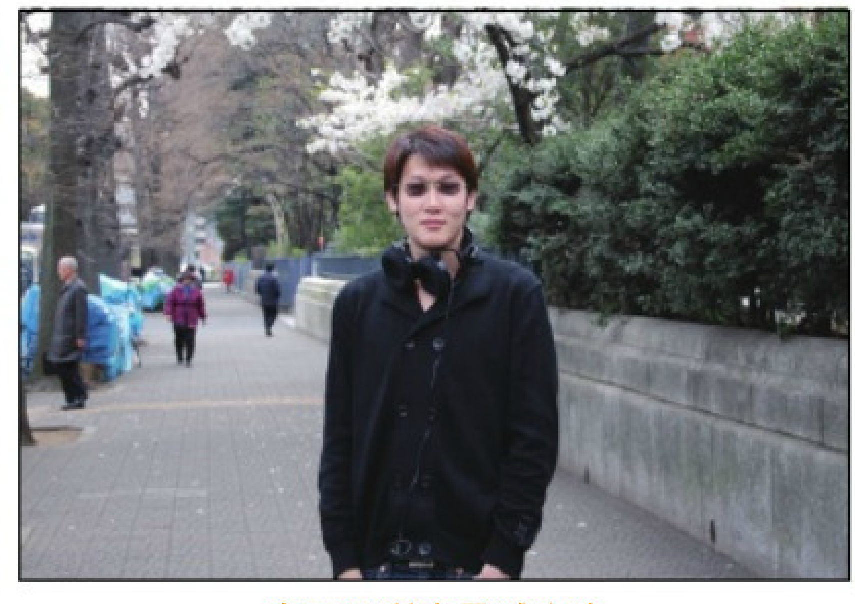
## 日本游戏生态调查

临行前做了功课，准备了几道简单、易答的问题打印成了问卷。早听说日本人的冷漠，于是笔者拿着一叠问卷，怀着惴惴不安的心情走上了日本街头，其实并没有想象中的艰难，虽然拒绝调查的人数居多，但还是有热情的青年乐意耽误几分钟时间。第一个问题是关于日本玩家玩网络游戏时间的调查，这里笔者使用了“周”这个比较宽的时限，通过调查日本玩家的游戏时间其实并没有笔者想象中的多，所接受采访的数人中只有一个周游戏时间在40小时以上的，多半玩家玩网络游戏的时间都非常短，有个别的时间不固定，那是因为工作时间的原因。而这位受访者的身份极其特别，这是一个中国台湾省籍的朋友，他在日本工作有20年的时间了，不过他是大阪型的外籍人，是个热爱网游的宅男。其实本题笔者是有感而发问的，因为在日服的《大航海时代OL》服务器中，笔者所见的日本玩家等级普遍都不高，从本次调查的情况来看，情况大致也是如此。

第二个题是“请问您最喜爱的网络游戏和电视游戏都是什么呢？”其实笔者按国人的思维去问这个题目了，这个题目的问法有很大的问题，日本人的思想是非常死的，在他们思想中网络游戏、电视游戏、大型电玩、单机电脑游戏是分得很开的。当笔者问“テレビゲーム（电



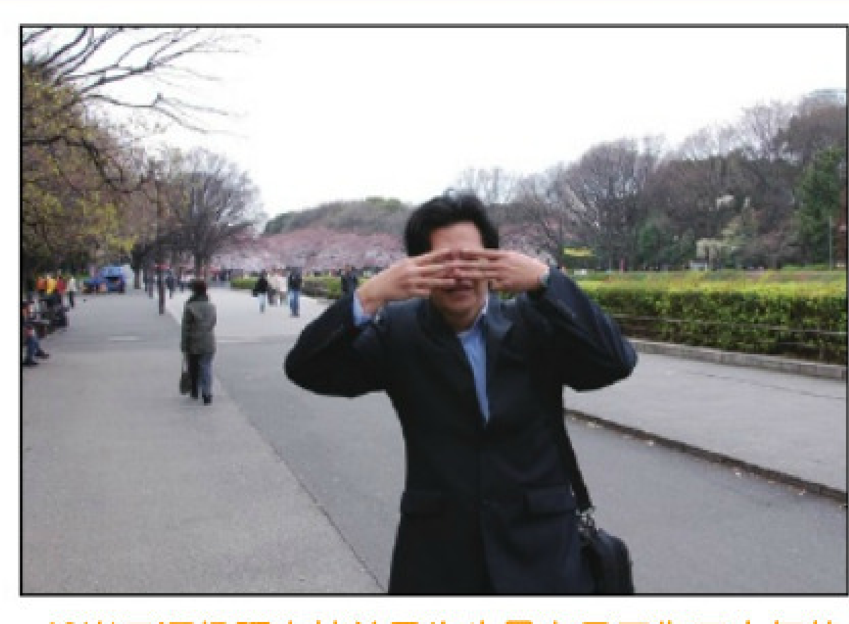
美丽的千代小姐



中国留学生周诚先生



皮肤很好但很害羞的田上智子小姐


40岁了还很顽皮林益民先生是在日工作二十年的中国台湾人


憨厚的柳泽谕先生


可爱的国影美雪小姐是御宅店外的迎宾


超可爱Loli系和服美少女井上不二子

视游戏）”的时候他们无法理解笔者的意思，其实笔者的意思就是TV Game（他们说てれびげうむ）。从调查来看，有很多我们熟悉的名字，《RO》有3票，看来日本人还是比较喜欢萌系的网游，《女神转生OL》也是他们所喜爱的网游，还有很多人提到了《Face Book》脸谱社交网。至于单机游戏他们都提到了DQ、FF、山脊、棒球、星之卡比、三国等系列，真是五花八门。与他们的闲聊中笔者了解到其实网络游戏在日本也有不同的理解，他们有很多网络游戏多是用单玩游戏机去玩的，基于PC的网络游戏在日本也不是想象中的受欢迎，这也是与国内网游形态最大的不同之处。

第三个题目是对最近韩国网游崛起有什么看法，例如像《七龙珠》与《敢达》这样的动漫等都被韩国厂商做成了网游。这一题说实话是老虎屁股上拔毛，个人感觉是戳到日本人痛处了。很多人选择无视这题："別になにもない"就是他们的回答，意思就是没有什么特别的想法，其实可以看得出来，他们还是有点不爽，不过再追问下去就是不知趣了。当然有的人还是直面这个问题，他们认为目前日本的游戏界不作为，政府层面支持的力度也不如以前大，说的生气的千代小姐甚至还扯到了游戏外的一些问题。

最后一个题目是你身边玩游戏的人多吗？这个问题的结果与笔者想象中的结果比较相似，这个调查的结果就是日本玩家数量还是蛮多的，不过多半集中在20到25这个年纪，因为年纪再大一些，来自工作的压力就会迫使他们渐渐失去游戏时间。另外一个相对集中的回答就是基本没有，其实也并不是没有，而是因为他们之间缺乏工作外的交际，很多人在一起只是为了工作，而不谈其他的事情，尤其是比较宅的人，他们更加缺乏与别人的沟通。

其实从沟通中发现，日本玩家中特别的游戏发烧友并不是很多，可能社会环境的因素造成了这个问题，也许是因为这些游戏发烧友并没有被笔者遇见。笔者更愿意接受后面这个答案，毕竟这是一个因为游戏文化而让笔者迷恋的地方，相信也是众多游戏发烧友梦的起源地吧。

## 机种争夺战

从街头的广告与商店中笔者亲身感受了日本玩家热爱游戏的类型，首先网络游戏笔者无法得知，因为日本网络游戏多半是以信用卡网上结算为主，所以在街头和商店笔者几乎没有看见网络游戏（包括电视网络游戏）的售卖。但是从调查来看，日本玩家热爱网络游戏是不如单机游戏的，而电视游戏中任天堂的Wii机种与PS3机种是贩卖店的主打机种，很少看见Xbox 360机种相关产品，由此看来，日本人的本土意识还是蛮强的，这里Wii要强势于PS3，这是所有贩


御姐系自拍机


重温儿时双截龙时间


久违的街机



巨大的推币游戏机


外景

卖店中一致的。关于掌机的话，NDS要强势于PSP，无论是机器的售卖还是软件的配发都是如此，日本玩家喜好的类型从调查看也是与店里柜台的大小呈正比的。

如果各位想买游戏机、模型、手办等等游戏、动漫、动画相关的产品，秋叶原的电器街你就不能不去逛一逛了，这里沿街的小店很多，虽然店铺的面积不大，但每个店的游戏机种类与配件都是相当齐全的。逛了一圈后发现任系机种的销售情况可能要稍好于PS系机种，很多店大量在铺NDS的机器和游戏软件，还有Wii机种与软件也是很受欢迎。现在在日本如果想一台NDS的话价格在18 900円，按现在的汇率折算的话应该在人民币1323元左右，比国内网上购物的价格可能要高将近200元。不过日本时下门市零售的光景也不是很好了，被网上购物这样新兴的消费方式抵掉了不少生意。

每个电玩店中都挂着五花八门的游戏海报，介绍着各款游戏，而且在日本随处可见游戏广告。坐电车的时候笔者就看见电视中不停播放着PSP 4U即将发售的消息。大家也知道日本便利店与游戏发售也是联系密切的，这不就在买碗关东煮的时候，笔者都可以在屏幕上看见《最终幻想XI》的游戏币售卖。当然还有公车、广告车、广告牌等各种各样的广告形式，到了东京才真正可以理解，游戏文化真正是一种产业的真实感觉。

穿过秋叶原站的JR站与东京横线的交通道，我们就可以看见秋叶原最大的一间电玩、电器、御宅族用品的综合性商场Yadobashi-Akiba，这里不光是售卖电玩产品，更是销售一些游戏角色模型、动漫手办、御宅手工制品等等。

短短的假期绝对是无法让笔者尽兴而归的，陌生的地域需要有足够时间的探索，就拿东京的地铁线来说吧，二三十条地铁汇集在一起，研究地铁线都是一件浩大的工程。虽然时间紧促，但还是让笔者一瞥惊艳，起码是看到游戏文化的发源地，已经足够愉快而满意的了，本次出行就像是日本美丽的樱花，樱花寥落虽然短暂却足够美丽。P


华丽的弹珠机


三国卡片战略游戏机


新宿的电玩店中巨大的射击游戏


战场之绊游戏机


美美自拍机内部
















1.巨大的预告海报

2.秋叶原游戏机贩卖店

3.Yadobashi-Akiba

4.NDS游戏贩卖区域

5.PS3游戏陈列

6.Wii游戏陈列

▶记者探营

# 兽血依旧沸腾
# 杭州百游汇通的两日探班

**互联网上的文字改编成网络游戏，在这个年代已经不是什么新鲜的事情。因此当起点中文网上红极一时的《兽血沸腾》被改编成游戏的消息于2007年传出时，并不让人惊异。毕竟，一个文学作品红了之后，从电影到玩具到游戏的改编拓展，在如今的商业模式下都是合理的尝试。不过，这次的改编对象是《兽血沸腾》，一个在起点中文网上点击量达数百万，同时存在着非常差异化观点的作品。赞同的意见认为这部作品气势恢宏、情节曲折，改编成游戏是自然而然的选择。反对的意见认为这样的文字连垃圾都称不上，充满了狗血情节和意淫，其间还大量盗用暴雪公司《魔兽争霸》系列游戏的设定，压根没资格被改编成游戏。总之关于这款游戏的争吵很是引起了一番注视。当《兽血沸腾》这款网络游戏都快要被人忘记的时候，它的制作者给本刊记者打来了电话：这款曾经被认为只是炒作不会有实际产品的网络游戏，快要出炉了。**

■本刊记者 冰河（杭州报道）


《兽血沸腾》制作人陈宁就一些问题进行了解释


制作团队几大头目，包括主策划、主程序、主美术和制作人

负责接待本刊记者的百游汇通杭州研发团队负责人、《兽血沸腾》制作人陈宁在参观间隙介绍了研发团队的历史：这支制作团队成立于2002年，原名迅猛龙工作室，当时只是一个8人的小团队。2006年研发团队纳入百游汇通后，团队规模迅速扩充至20多人，并开始研发一款魔幻题材的网游。2007年百游汇通与网络小说《兽血沸腾》签约，自此研发团队开始转向《兽血沸腾》游戏的研发。到目前为止，参与研发的团队规模为91人，在国内同级网游中研发人员的投入力度是比较大的。

从民间研发团队到商业研发团队的转变，陈宁表示这种转换虽然有些痛苦，但收益非常大。除了百游汇通拥有良好的研发环境，给了团队一个自由的空间之外，商业化制作流程对团队在效率、转换、承接等方面的锻炼也使得整个团队越来越成熟和融洽。而杭州游戏业内人员流动率较低也使得团队结构非常稳定，团队规模一直保持成长的态势，目前仍在招收新员工。

关于玩家关心的《兽血沸腾》游戏，首先陈宁确认这款游戏是一款设定严谨、制作认真的作品，绝不是什么简单的炒作结果。尽管原作小说备受争议，但其原始架构设定是完满丰富的。原作者静官一直以顾问身份参与整个游戏的制作，并不是收了改编费用就再不操心了。主策划小猫表示双方之间交流很愉快，对静官提出的一些创意想法也在游戏研发中进行验证是否合适。另外，美工绘制的游戏原画会请静官给出修改意见，看看原画中的NPC形象是否符合静官小说原本的设想，这样在游戏整体的风格上更趋近于小说原作，保证了游戏的原汁原味。“静官用文字为读者传递了一个平面的世界，而游戏要向玩家展现一个立体的世界，静官的小说为游戏建立了丰富的构架，研发人员的工作是不断地用游戏的合理性和平衡性去验证小说中提取的元素，例如在小说中提到的类似精金、秘银这类打造装备的材料，在小说中它们是没有一个具体价值的，只是说它们很稀少很珍贵，但在游戏中就需要设定和考虑它们游戏中的具体价值，使得它们在游戏中既能够支撑经济系统又不会破坏游戏平衡。”最终小猫用这样一段话来总结他们对游戏与原作小说之间的转换。

说到游戏本身，目前的测试版本中已经开放人族和兽族两大种族，每个种族各3个职业，人族开放的职业为剑士、魔法


这幅关于若尔娜的原画倒是颇有些中国水粉和西方油画结合的味道


从目前的情况看，封测期间闻风而来的人不少，未来也许更多


坦白来说，从画面看这款游戏说不上领先，还属于2.5D的范畴

师和游侠，兽族开放的职业为战士、祭祀和猎人，每个职业分男女角色可供玩家选择。人物级别暂时开放到70级，未来还可能会继续开放更高的等级。探营会上，游戏主策划展示了不删档测试版本的内容，包括技能工作、装备打造和装备强化等内容。该游戏推出的星盘系统，融合了装备打造和强化等诸多功能，主策划向记者演示了武器从普通等级到9颗星等级的升级过程。不过与众不同的是，《兽血沸腾》准备采用的收费模式。熟悉道具收费的玩家都清楚，类似于高级装备升级所需要的材料都是商城的热销商品。游戏制作人陈宁表示，目前游戏主要出售时装、坐骑等道具，不出售装备、升级材料等直接影响人物属性的道具。游戏主策划又将游戏的时装系统进行了演示，除了一般性的时装外，还加入了各种卡通人物的个性时装，时装可增加人物3%～5%的属性。陈宁表示，之所以采用这样的道具销售策略，是为了尽量减少道具销售对游戏平衡性的影响。不过现场演示中，从等级排行榜上可以看到，人族和兽族到达70级的玩家中，剑士和战士两个近战职业人数占较大比例，而法师和祭祀到达70级的寥寥无几。对此制作人陈宁进行了一番解释：由于职业设定的原因，战士和剑士善于单体伤害，练级速度更快，相较之下祭祀等职业练级会慢一些，但祭祀在后期PvP中有出色的群体伤害和治愈复活的能力，因此不能单以率先达到70级的职业人数来衡量职业的平衡。目前游戏还处于测试阶段，对于种族和职业的平衡，项目团队会认真地进行分析和评测，然后决定是否要进行调整。


不过一款游戏是否能受到欢迎，3D并不是唯一决定要素，这在市场上已经得到证明

目前《兽血沸腾》测试版本的最高等级开放到70级，经过一段时间的测试，已经有玩家达到70级的等级上限，那么对于满级玩家，他们可以拥有那些新的探险内容呢？对于这个问题，陈宁表示，满级不会是玩家的一种常态，当大部分玩家达到50至60级时，会提高等级上限，开放更多新内容给玩家，按照目前的游戏设定，不删档版本中一般玩家要达到70级需要4个月左右的时间。陈宁透露，目前研发团队已经开发完成了100级的内容。除了提高等级上限外，游戏主策划还向记者介绍了“多洛特战争”的种族战争，达到20级的玩家可以进入战场地图进行争斗。据介绍，多洛特战争参照了魔兽DOTA竞赛地图的模式，以推倒对方战场内的全部“塔标”为胜利标准。此外，地下城副本系统目前也在开发中，满足玩家探险和打装备的需求，封测版本尚未开放该部分内容。

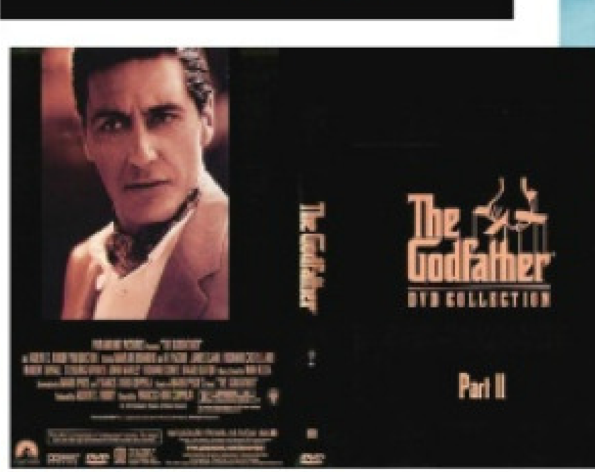

这是个春光明媚的早上，显然大家的工作兴致都不错

对于这种“非黑即白”而不是“三国鼎立”的阵营划分设定的网游来说，阵营职业和人数的平衡一直都是一个让人头痛的问题，《兽血沸腾》目前阵营平衡情况和相关的调整手段也是玩家所关系的重点。对此陈宁和小猫解释，由于小说的设定以及游戏名称中的“兽”字等第一印象的影响，游戏整体偏向一种热血硬朗的风格，这使得目前封测测试服务器中，兽族的玩家略多于人族玩家。因此首先会在种族技能上进行调整，让两者尽量达到一种平衡。其次每台服务器将会进行“弱族判断”，如果两个种族的活跃玩家长期处于3：7的情况，服务器会启动相应机制，给予人数偏少一方的“弱族”优惠或者奖励，比如经验值加成等等，如果一段时间内情况仍得不到改善将会给弱族加强攻击的Buff，或者双倍经验值等更多的优惠。在极度不平衡的情况下，可能会关闭部分种族对抗的活动。

对于游戏开发进度的问题，陈宁告诉记者，按照进度4月9日《兽血沸腾》将开启不删档测试，不删档意味着玩家账号将永久保留，而处于测试期的游戏必然也存在一定的Bug漏洞，如何防范Bug以及外挂等危害，保证不删档测试的稳定进行，《兽血沸腾》制作人陈宁说，大部分的玩家在游戏里会自觉维护游戏的环境，对于少数钻Bug漏洞的玩家，研发团队保证在最短的时间内做出反应，最晚24小时内解决问题。根据测试情况，游戏应该在暑期前后进入公测状态，最终与广大玩家见面。

短短的两天时间，并不足以了解《兽血沸腾》游戏和它的制作者太多东西，现场的精彩演示和初步的试玩也只说明了游戏的一些基础。不过这段不长的时间的探营中，唯一可以确定的一个问题是，《兽血沸腾》并不是无聊的炒作，它是一款制作认真的作品。也许它未必是什么神作，但是如果耐心体味一番，它应该是一款值得驻足的作品。P







# 游戏与电影
## ——娱乐文化下的产物

■策划 本刊编辑部
执笔 神之影、Suki、古留





小时候，每遇到喜欢的动画片或电影，都希望自己能拥有主人公的玩具，总希望这些人物能出现在自己身边，于是男孩子钟爱变形金刚，女孩子喜欢布娃娃，这是从幻想到现实的兑现，也满足了我们“玩乐”的天性。自从游戏诞生以来，它便与小说、电影和动漫等联系在一起，小说只能想像，电影动漫只能欣赏，而游戏却能亲自动手。在游戏里，可以通过自己的视角再次领略动人的故事，或者按照自己的意愿改写主人公的命运。相同的故事，在电影、动漫和游戏之间都会有着不一样的精彩。无论是电影还是游戏，都是一种娱乐，同一种菜换一种烹饪方式，总会别有一番滋味。

在娱乐文化极为发达的今天，既有游戏改编而来的电影，自然不乏由电影改编而来的游戏。近几年，由电影改编的同名游戏数量越来越多，仅今年上半年，我们就“欣赏”了《刺客联盟》《教父Ⅱ》《X战警前传——金刚狼》等多款电影改编游戏，到了下半年，又有什么样的游戏在等着我们呢？

## 黑夜之神的正义审判

### 蝙蝠侠——阿卡姆疯人院
### Batman：Arkham Asylum

类型：动作冒险

制作：Rocksteady Studio

发行：Eidos Interactive

上市日期：2009年6月23日

推荐度：★★★★☆

在所有人们耳熟能详的超级英雄中，蝙蝠侠可算得上是大红大紫的多媒体明星了。从《蝙蝠侠前传——侠影之谜》的预热到《蝙蝠侠——哥谭骑士》的投入，直至《蝙蝠侠前传——黑暗骑士》的薄发。这一漫画形象从最早蒂姆·波顿的成就，经历了糟糕剧本的衰落，以不一样的面貌又一次出现在人们的心中，事实上这只是DC漫画公司的当家招牌在电影界不尽人意的表现之一罢了。漫画的死忠们一部又一部地追随着布鲁斯·韦恩的足迹，共同体味他的成功和失败，他的孤寂和坚决，他的希望与悲伤。无论那是一个忠于初版设定的黑暗哥谭市，还是铜臭味十足的平行世界；不管他的敌



## ::蝙蝠侠前传——黑暗骑士::

**导演：**克里斯托弗·诺兰

**主演：**克里斯蒂安·贝尔、希斯·莱杰、艾伦·艾克哈特

**发行公司：**华纳兄弟

**上映时间：**已上映（2008年）

**影片简介：**在影片中，蝙蝠侠将继续展开对抗罪恶的正义旅程，并在哥谭市政府官员吉姆·戈登与地区检察官哈维·丹特的协助下屡建奇功。可是，这个正义组合将面临前所未有的挑战，哥谭市被一个极度邪恶的魔头“小丑”搞得翻天覆地，嚣张的他甚至直接向蝙蝠侠宣战……




## 延续电影，蝙蝠侠vs小丑

“探索蝙蝠侠的内心”——这是Rocksteady在开发这一游戏时的纲领。《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的基本要素并没出乎人们意料之外：一款中规中矩的动作游戏，加入时兴的各种游戏性要素。所不同的是游戏本身的背景。从前的作品不是依附于刚刚上映的电影，就是像乐高系列那样借助另一个流行品牌来创造自己的衍生价值。而这一次，游戏和最受欢迎的漫画系列之一联系更密切。



蝙蝠侠亲手将小丑送进阿甘精神病院

虽然这款游戏看似跟电影毫无关系，但实际上却延续了电影剧情，将蝙蝠侠与小丑之间的对决更完整地表现出来。这一次的故事是，蝙蝠侠“又一次”——人们都记不得这是第几次了，当然这和蝙蝠侠本人的信念以及漫画圈钱的特色息息相关——抓住了他的宿敌、永远的好对手小丑，并将其押往阿卡姆疯人院。

阿卡姆疯人院无论在原著中还是在游戏里，都是关押哥谭市所有臭名昭著罪犯的重刑监狱。或者换一种说法，这里是漫画家们的保险柜，什么时候需要蝙蝠侠活动活动筋骨了，阿卡姆疯人院里有的是够韦恩先生折腾上好一阵子的那么一号人物。根据漫画的描绘，这里是一个极度危险的“地狱”，里面关押着无数臭名昭著的囚犯和疯子，甚至包括不少曾被蝙蝠侠逮捕归案的罪犯，他们一直在暗地里谋划如何逃狱或如何复仇。

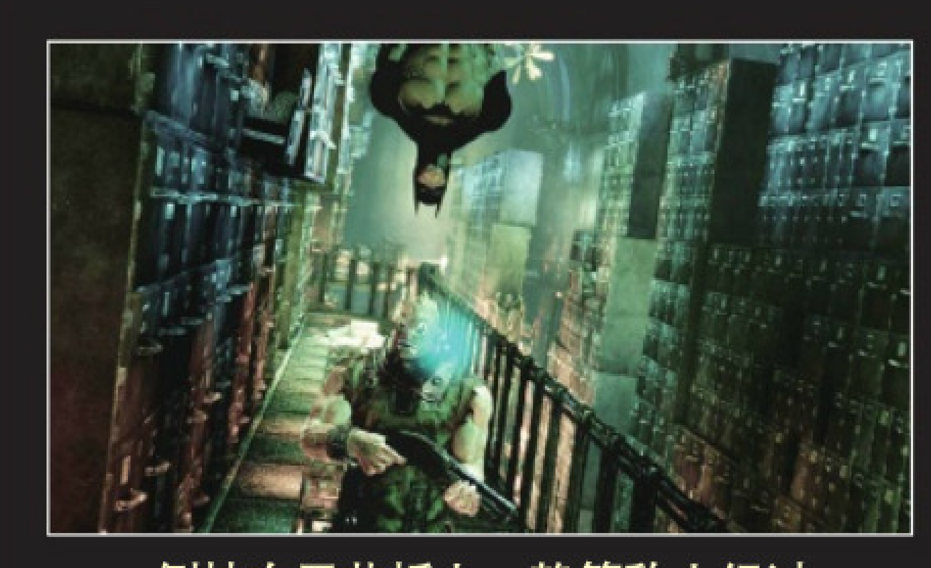
果不其然地，这又是小丑的一次诡计。他佯装落网，实则要凭借其三寸不烂之舌和令人无法抗拒的邪恶魅力大闹哥谭市最危险的监狱。随着疯人院的失控，所有罪犯都重获自由，获得武器的他们更是在精神病院内画地为牢。在小丑女和诸如鳄鱼等其他犯罪分子的协助下，小丑简单有效地控制了整座监狱，并安排好了一场和蝙蝠侠的较量游戏。除了要面对小丑的挑战外，蝙蝠侠还要对付急冻人、谜语人、企鹅人、稻草人、毒藤女等反派角色，精彩程度简直可以用“惊心动魄”来形容。

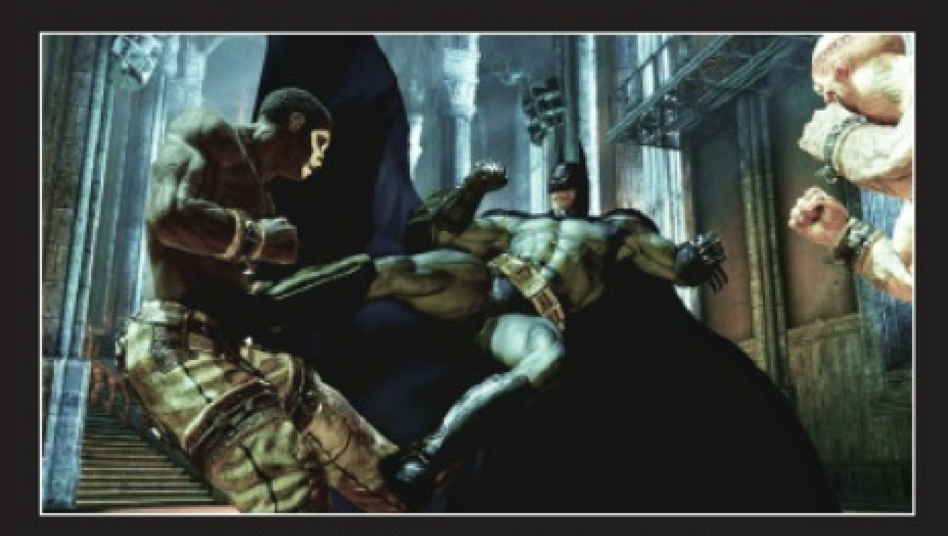
## 匿踪、暗杀、格斗，蝙蝠侠无所不能

人是魅力无穷却又纠缠不休的小丑，或是另一个宇宙里的邪恶超人——人们对蝙蝠侠的爱从未改变。理所当然地，一向奉行金钱至上主义的游戏业也是在其衍生产业中心安理得地分一杯羹。即便有着“改编自知名作品的游戏从来就不可能获得好评”这样的诅咒存在，开发公司和发行商们还是不愿意放过任何一个可以制作蝙蝠侠游戏的机会，仿佛尽管不是印钞机，可只要沾上那身黑色塑料肌肉的光，无论什么样的游戏好歹都能卖出去一些。以去年为例，乐高系列就好像未卜先知似的推出了其《乐高蝙蝠侠》，以呼应克里斯托弗·诺兰的神来之笔。而时值蝙蝠侠诞生70周年之际，Rocksteady工作室则以回归本源作为制作《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的准绳，力求表现出我们所熟知的那个真正的黑衣骑士。

本质上，《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》是一款第三人称动作游戏，但你依然能在其中找到很多其他游戏类型中才会出现的要素，如匿踪暗杀、侦察模式等，这些新鲜元素的出现，也使得游戏的可玩性大大提升。

战斗系统一开始偏向于简单的肉搏战，而随着故事的进展，你将会用到复杂的连击系统，并以此来获得更高的评价点数。类似于经验值系统，玩家们赚取的这些点数将用于各种装备甚至是蝙蝠侠本人的升级和强化。另一方面，制作人们认为尽管蝙蝠侠这个角色强大有力，但并不意味着他在一个空旷地形中面对数名荷枪实弹的敌人时，还能拥有大摇大


倒挂在天花板上，静等敌人经过


展现蝙蝠侠一流的格斗技术

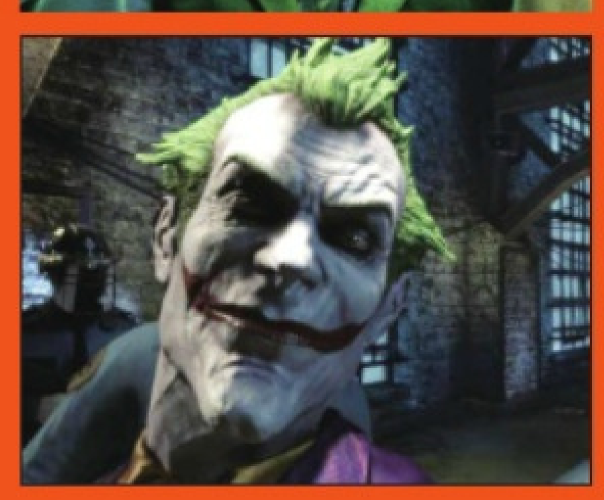
摆冲上前去的自信。因此在这里他们也加入了一点点的潜行要素，通过排风系统摸到毫无防备的敌人身边，用拳脚干净利落地放倒对手，随后立刻用抓缆飞身跃上屋顶，像漫画和电影里出现过的招牌镜头那样蹲在一尊石像鬼边静静地审视着这个他发誓要保护的城市。甚至为了方便玩家，蝙蝠侠还装备了一种可以利用红蓝双色轮廓线来区分敌我，类似于热像仪的辨识系统。

通过侦察模式，蝙蝠侠能利用X射线清楚地看到周围环境的谜题环节、特殊位置以及行动中的敌人，可根据所掌握的环境信息和敌人情报，来选择最佳攻击方式。此外，蝙蝠侠身上的特殊装备也使他拥有无所不能的本事，蝙蝠披风能让他在空中滑翔，还能倒挂在天花板上观察敌人动静；蝙蝠飞镖能让他躲藏在暗处，毫无声息地给予敌人致命一击；蝙蝠钩绳能让他在建筑之间来回摆荡，使得整个行动都是来无影去无踪。此外，游戏中还设置了诸如谜语人的问号等大量收集要素来满足那些追求完美的玩家。

### :: 献给小丑的扮演者——希斯·莱杰 ::




作为《蝙蝠侠》系列影视片中最为出色的演员之一，希斯·莱杰将小丑这一人物诠释得出神入化，形神合一，甚至有人认为，在电影《蝙蝠侠前传——黑暗骑士》中，蝙蝠侠才是配角，整部电影的光芒完全被希斯所出演的小丑一人独占。这样的说法虽然多少有些过激，但作为一名杰出的演员，希斯·莱杰为后人树立了一个几乎无法超越的小丑形象。2009年的奥斯卡典礼上，已故的希斯·莱杰得到了那尊属于他的小金人——最佳男配角，而在屏幕下，人们将永远记得他所出演过的真实的角色们。从游戏中小丑的形象设计不难看出，制作者对于希斯·莱杰的偏爱，Rocksteady Studio在创作人物形象时，除参考了希斯·莱杰出演时的扮相外，还尽可能地加入了其神态的表现，也算是对于死者的一种致敬吧。


史上最逼真的蝙蝠侠

## 重金打造，电影级动作游戏

虽然游戏并非电影同名作品，但发行商Eidos对这款游戏极为重视，他们请来在多部“蝙蝠侠”作品中配音的马克·汉密尔——以防万一你不认识他，我可以告诉你他曾经在一部叫做《星球大战》的电影中饰演一个叫做卢克的毛头小伙子——为小丑配音，以及在动画片《蝙蝠侠——哥谭骑士》中为蝙蝠侠献声的凯文·康罗伊外，还让美剧《迷失》（Lost）的编剧专门为游戏撰写脚本。和所有时下主流的游戏作品一样，《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》基于虚幻引擎开发，其强大的机能加上Rocksteady充满敬业精神的投入，完全可以在画面表现和作品质量上有让人满意的保证。

# 小鬼们，别嚣张

## 捉鬼敢死队
## The Ghostbusters



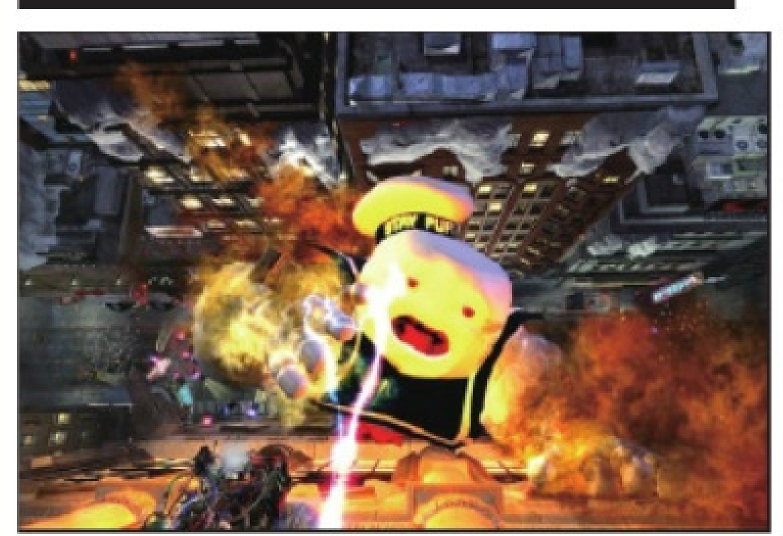
**类型：动作冒险**

**制作：Terminal Reality**

**发行：Atari**

**上市日期：2009年6月16日**

**推荐度：★★★★**


很可爱的棉花糖怪物

又见周年纪念，今年是《捉鬼敢死队》电影诞生25周年纪念，尽管它是上个世纪80年代最著名的科幻电影之一，但过于悠久的历史也令许多人闻所未闻。为了庆祝周年纪念，Atari将推出一款忠实原著的同名改编游戏《捉鬼敢死队》，试图通过游戏方式，让所有影迷勾勒起对电影精彩片段的回忆。同时，Sony也将推出一部蓝光版电影，供喜欢这部电影的影迷珍藏使用。

### 你是第五名队员

游戏故事设定在1991年，即电影第二部结束的两年后。那时候，纽约市再度面临鬼怪入侵，曼哈顿再次成为群魔乐园，一些嚣张的鬼怪甚至呆在那里等待捉鬼敢死队的到来。正因为这样，捉鬼敢死队大受雇主的欢迎，捉鬼业务多到忙不过来，得培养更多队员才能应付过来，而你就是其中的第五名队员。在游戏中，你扮演的是一名捉鬼新手，没有任何经验，捉鬼过程中可能会遭受鬼怪们的惊吓和欺负，但你也只能尽力而为，只有捉到这些鬼怪才能使这座城市免于陷

入黑暗。此外，其他4名队员是电影的四大主角，他们会帮助你度过新手阶段，如果你想要使用这些经典的捉鬼队员，那只能在多人模式中实现。

## 演员齐聚，协助开发

游戏的最大卖点在于电影四大主角的参与开发，尤其是丹·艾克罗伊德，简直把游戏当成了“捉鬼敢死队3”，演员们如此的投入，也使得大家对游戏有很高的期望，制作人更是承诺这款游戏将会是电影的续篇，除了保持原来的故事元素外，游戏还会大胆创新。因此，游戏里会有很多东西是电影里没有出现过的。例如，暗物质发生器可以用来封住和撕裂鬼怪；黏液枪不仅能射出令人作呕的绿色粘液来粘住鬼怪，还能射出粘球弹来直接攻击鬼怪。当然，电影里的经典道具——质子背包自然也少不了，你会发现游戏里的质子背包设计得极为细致，背包上圈圈绕绕的各种管线、各色按钮以及闪光灯都表现得非常出色。


重新塑造的电影角色


看我怎么收拾你

## 群魔乱舞，鬼魂也疯狂

在游戏里，你能“欣赏”到各种千奇百怪的幽魂鬼怪，例如电影里到处乱飞的绿色饕餮幽灵、体型庞大无比的棉花糖娃娃，还有令人恶心的爬虫怪、只有半个身体的矿工怪，这些鬼怪均是制作人员参考各种电影书籍设计出来的，因此游戏也被一些玩家称之为“鬼怪百科全书”。在游戏里遇到鬼怪时，千万不要转身就跑，应该大胆拿起手中的武器，将这些鬼怪捕捉回去。游戏的战斗模式有点类似于钓鱼，抓住鬼怪后需要将他们慢慢拖到指定地点，稍微慢一些或快一些都可能导致鬼怪逃脱，一些幽灵的移动非常迅速，那就得用陷阱先困住它们才能捕捉。无论遇到什么样的鬼怪，只要别害怕，总会有办法对付它们。


小心这些鬼怪袭击你


四人合力，遇到什么鬼怪都不怕

### :: 捉鬼敢死队 Ⅱ ::

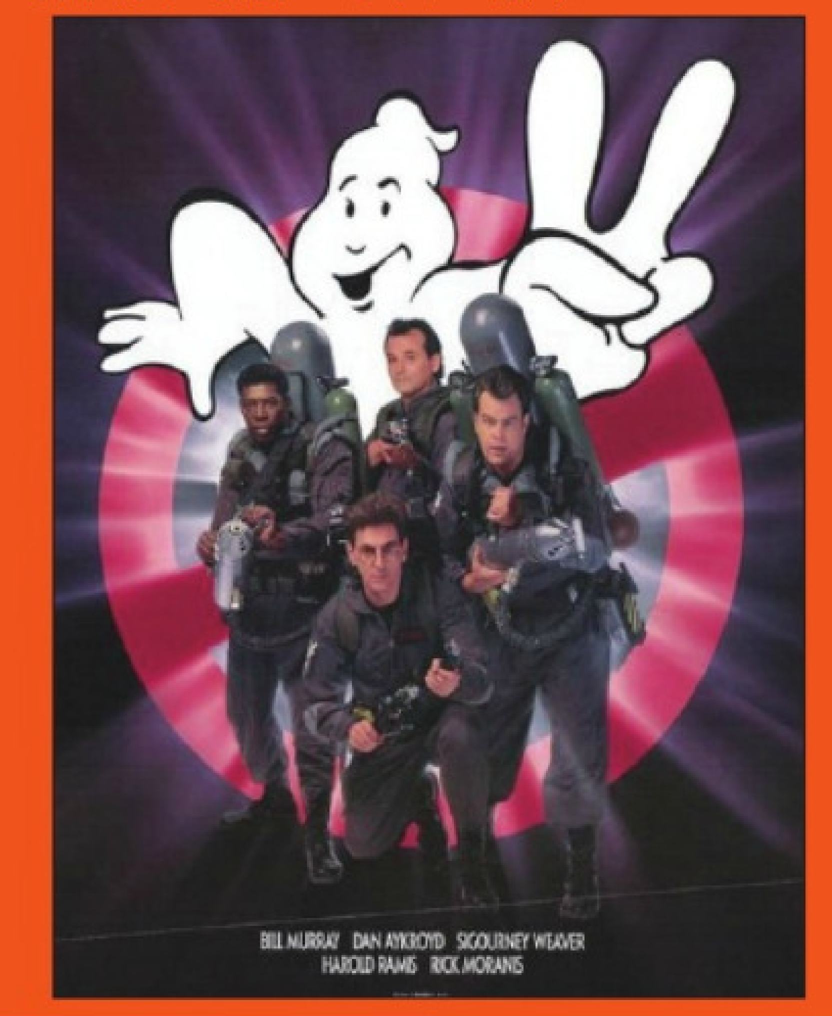
**导演：** 伊万·瑞特曼

**主演：** 比尔·默瑞、丹·艾克罗伊德、西格妮·韦弗

**发行公司：** 哥伦比亚

**上映时间：** 已上映（1989年）

影片简介：经典影片《捉鬼敢死队》是电影史上最好笑、最受欢迎的喜剧之一，它融合了动作、冒险以及令人瞠目结舌的电影特效，讲述了3个大学教授离开校园组建“捉鬼敢死队”，用最新科学仪器对付在纽约市出没的猛鬼的故事。5年后，原班人马拍摄了续集，虽已不具备最初出现时为人们带来的惊喜感，但仍沿袭前作搞笑风格，娱乐性颇高。









## 重返侏罗纪

# 冰河世纪3——恐龙的黎明

## Ice Age：Dawn of the Dinosaurs

类型：动作

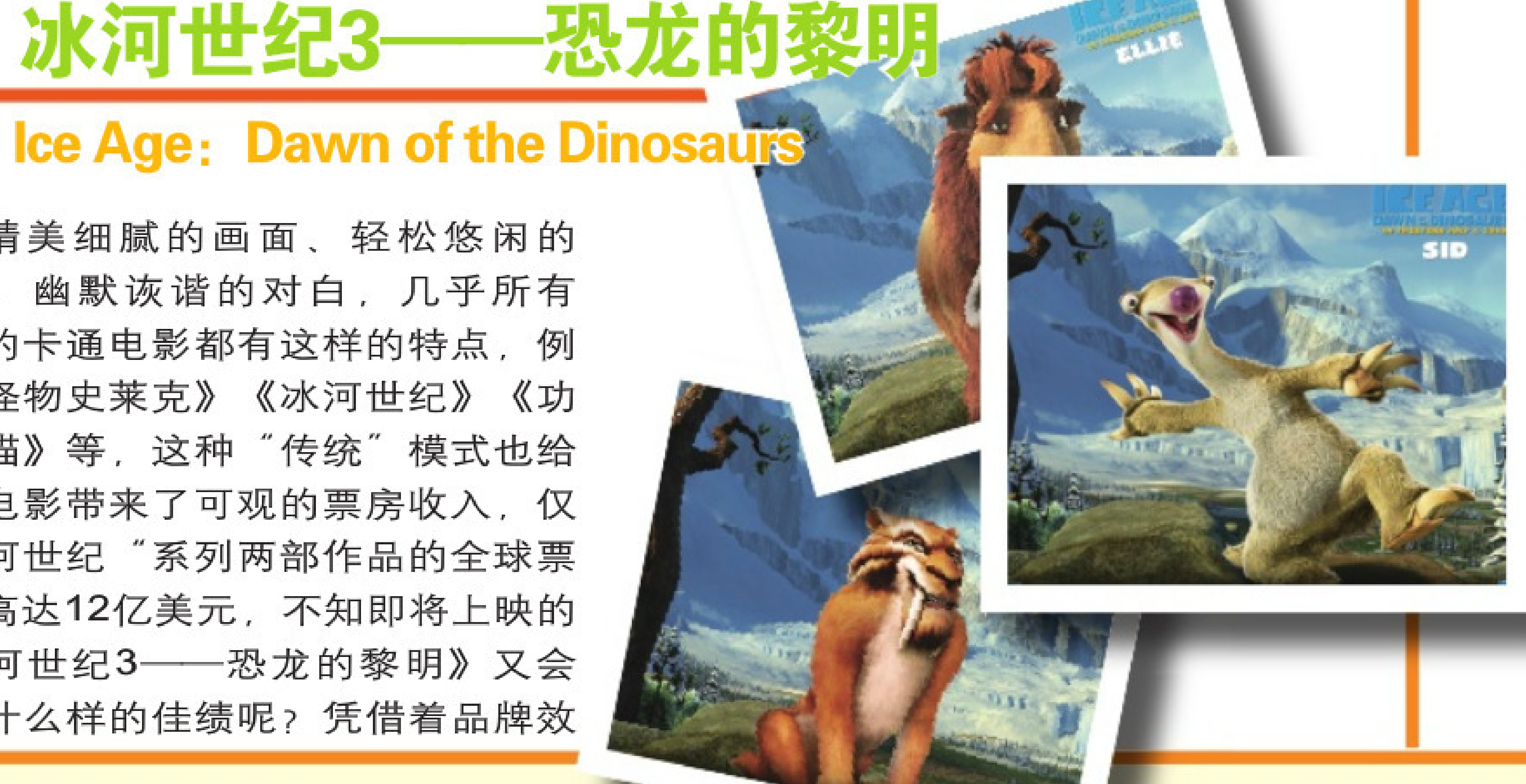
制作：Eurocom

发行：Activision

上市日期：2009年6月30日

推荐度：★★★★☆

精美细腻的画面、轻松悠闲的故事、幽默诙谐的对白，几乎所有热门的卡通电影都有这样的特点，例如《怪物史莱克》《冰河世纪》《功夫熊猫》等，这种“传统”模式也给这些电影带来了可观的票房收入，仅“冰河世纪“系列两部作品的全球票房就高达12亿美元，不知即将上映的《冰河世纪3——恐龙的黎明》又会取得什么样的佳绩呢？凭借着品牌效



## :: 冰河世纪3——恐龙的黎明 ::

**导演：** 卡洛斯·塞尔丹纳

**配音：** 约翰·雷齐扎莫、奎因·拉蒂法、丹尼斯·拉里、雷·罗蒙诺、克里斯·韦兹

**发行公司：** 20世纪福克斯

**上映时间：** 2009年7月1日

**影片简介：** 这是"冰河世纪"系列的最新一部，经历前两部的历险之后，长毛象曼弗瑞德、树懒希德、剑齿虎迪亚戈又遇到了新麻烦，不知道从哪里蹦出来的霸王龙掳走了希德！为了寻找同伴，一行动物走入了冰河世纪的"世外桃源"，那里温暖如侏罗纪，躲过大灭绝的恐龙一直生活在此。虽然恐龙世界十分危险，但几位动物却玩得不亦乐乎……




应，Activision将推出一款同名电影改编游戏，大家有机会在电影上映之前抢先重返侏罗纪！

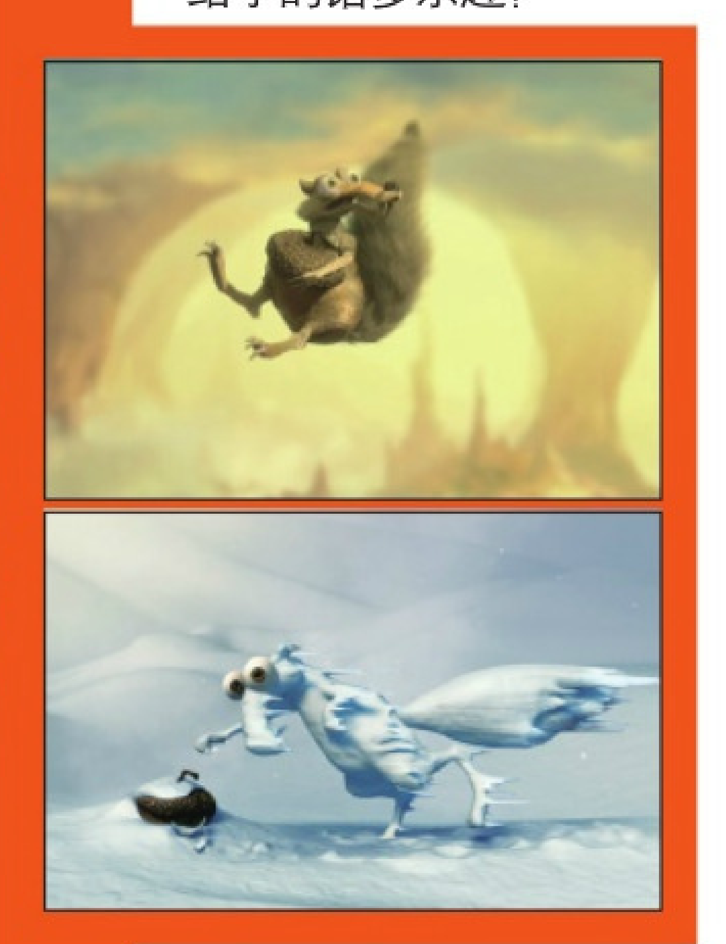


那么丑，别出来吓人了

我要松果，别挡路

游戏版将围绕电影版剧情展开，动物们将前往恐龙居住的侏罗纪世界，为救出伙伴而进行一场前所未有的大冒险。在侏罗纪世界，动物们不必再面对荒无人烟的冰天雪地，而是要穿过茂密葱郁的丛林、坑坑洼洼的沼泽地，面对包括海狸、秃鹰、蜘蛛、蝙蝠在内的各种敌人，甚至包括草食恐龙、肉食恐龙在内的Boss级敌人，每种敌人都有自己的攻击方式，冒险时需弄清对方的行动才能更有效地过关。在游戏中，可供使用的角色多达6名，它们均是大家喜爱的角色，每个角色同样拥有自己的特点和能力，通过冒险还能学习新的技能，大家可利用这些能力和技能来解决各式各样的任务难题。

最终，这些动物的命运会是如何？相信你在游戏里能体验到电影无法给予的诸多乐趣！





遇到蝙蝠，该如何躲避呢？

哇，霸王龙，快逃！

# 万圣节前的惊魂夜

## 电锯惊魂

### S.A.W

**类型：动作**

**制作：Zombie Studios**

**发行：KONAMI**

**上市日期：2009年10月23日**

**推荐度：★★★★**

《寂静岭》一直是KONAMI的招牌大作，该系列所营造出来的恐怖气氛往往会给玩家带来极强的心理恐惧，虽然视觉上的冲击没有其他游戏那么强烈，但已经足以让所有玩家恐惧万分。除《寂静岭》外，大家现在有机会领略KONAMI另一款全新恐怖游戏，那便是同名改编游戏《电锯惊魂》，这款游戏原本属于Brash Entertainment所有，但因公司破产而被KONAMI收购。获得《电锯惊魂》版权后，KONAMI承诺游戏版会配合电影版《电锯惊魂 VI》，在万圣节前夕同期上市。

据统计，"电锯惊魂"系列的全球总票房已达到6亿美元，称得上是史上最成功



的恐怖电影之一，而KONAMI也比较擅长开发生存恐怖游戏，因此他们打算开拓《寂静岭》以外的新游戏市场，从而打造第二个恐怖游戏系列。根据官方透露，游戏版将会采用原创剧情，而不会采用电影版剧情，但会


玩家将扮演这名罪犯

尽量还原电影原有的恐怖气氛。在游戏里，你将扮演收容所里的一名罪犯，要想方设法揭开连环杀人犯“竖锯”的杀人机关，解救更多的受害者。值得一提的是，“竖锯”留下的各种记号将成为游戏的核心谜题，玩家需要解开这些谜题才能避免收容所出现更多牺牲者。

不过不要忘记，危险在你身边无处不在……



:: 电锯惊魂Ⅵ ::

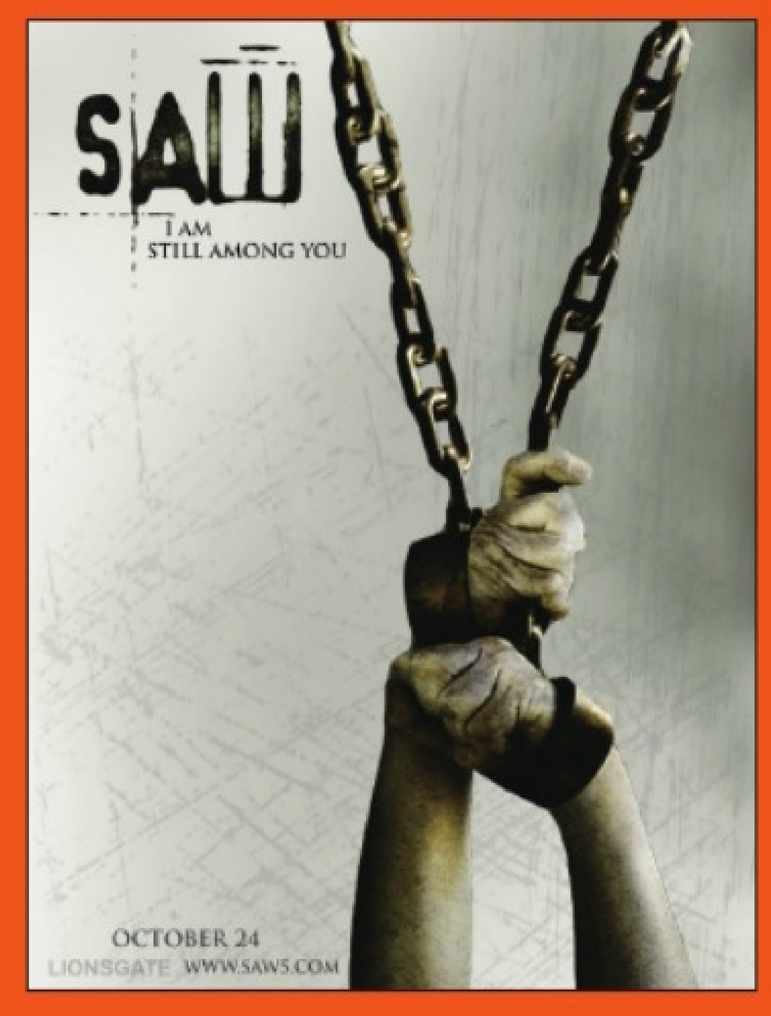
**导演：** 凯文·格劳特

**主演：** 托宾·贝尔、斯科特·帕特森、贝茜·拉塞尔、肖妮·史密斯

**发行公司：** 狮门影业

**上映时间：** 2009年10月23日

**影片简介：** 所有“电锯惊魂”系列电影都是围绕着“拼图杀人狂”所设下的一个又一个诡计展开的，至于他自己，则是一个病入膏肓的癌症患者，因为严格到近乎于苛刻的道德取向，而变成了一个专门设计可怕的“生存游戏”的天才，被他选中参与游戏的玩家，没有拒绝的权利，都是一些他相信没有价值和生存必要的人……









## I will be back

# 终结者——救世主

## Terminator Salvation：The Future Begins

**类型：** 动作射击

**制作：** Grin

**发行：** Warner Home

**上市日期：** 2009年5月19日

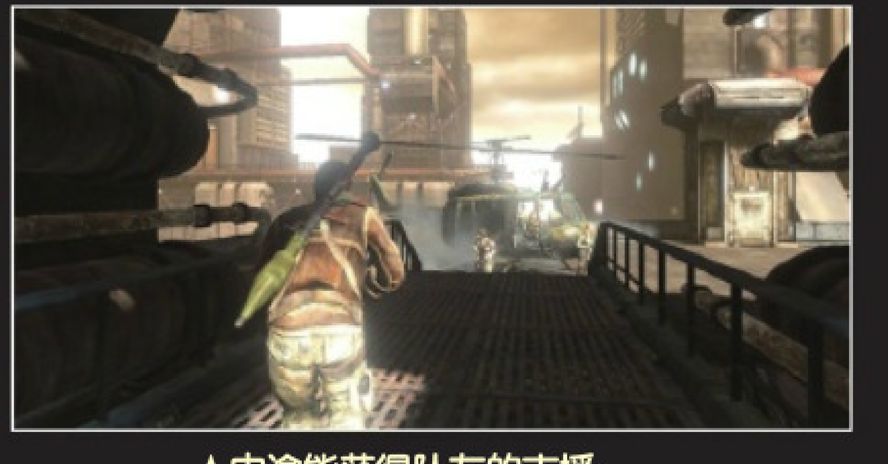
**推荐度：** ★★★★

主角不再是熟悉的“大块头”阿诺·施瓦辛格，相信所有影迷都会对最新一部《终结者——救世主》深感遗憾，人始终会老的，再经典的形象也只能存留在记忆之中，即使是阿诺·施瓦辛格也不例外。不过，体验《终结者》游戏时，你大可把自己想像成阿诺·施瓦辛格，时不时高呼一句“I will be back”，这种自我感觉还是不错的。今年，华纳兄弟将在电影《终结者——救世主》上映前夕推出一款同名改编游戏，让大家提前领略未来战士的风采。

《救世主》游戏故事设定于电影故



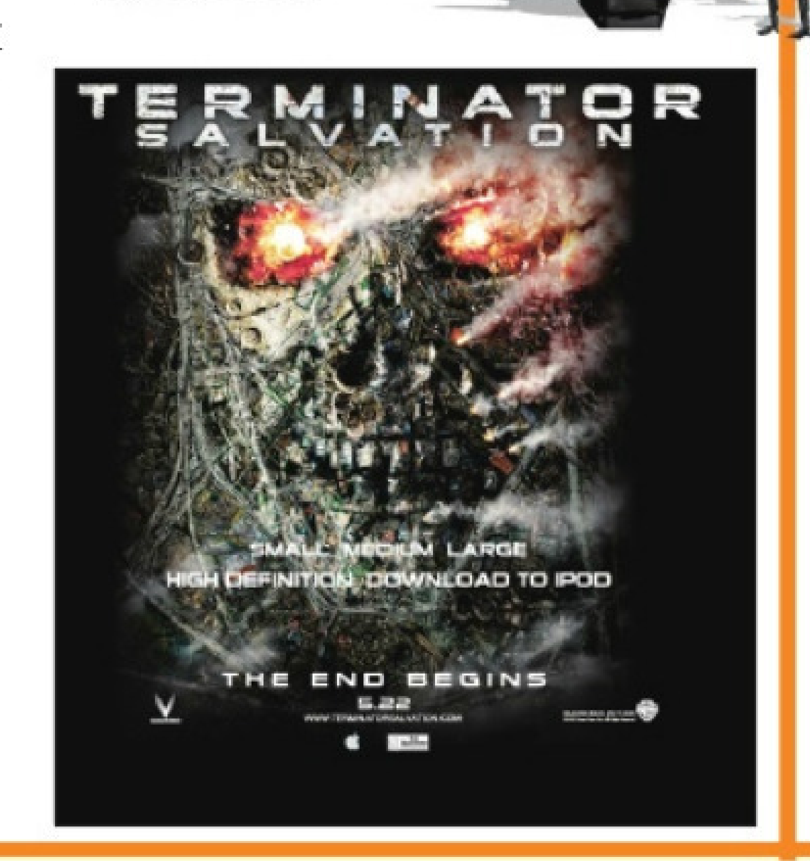
←驾驶装甲车对抗天网势力



↑中途能获得队友的支援



←如此战斗堪称电影中的经典



## ::终结者——救世主::

**导演：** 约瑟夫·麦克金提·尼彻

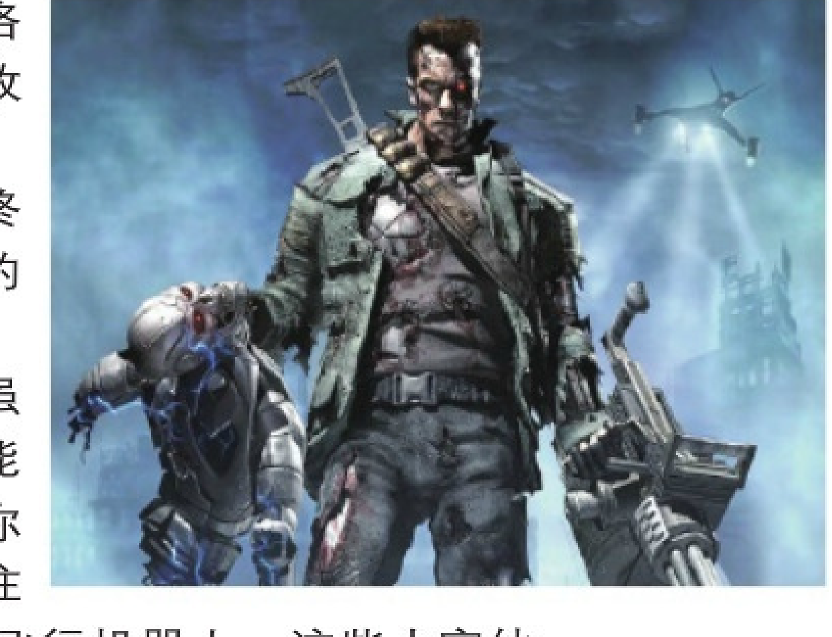
**主演：** 克里斯蒂安·贝尔、安东·尤金、萨姆·沃辛顿

**发行公司：** 华纳兄弟

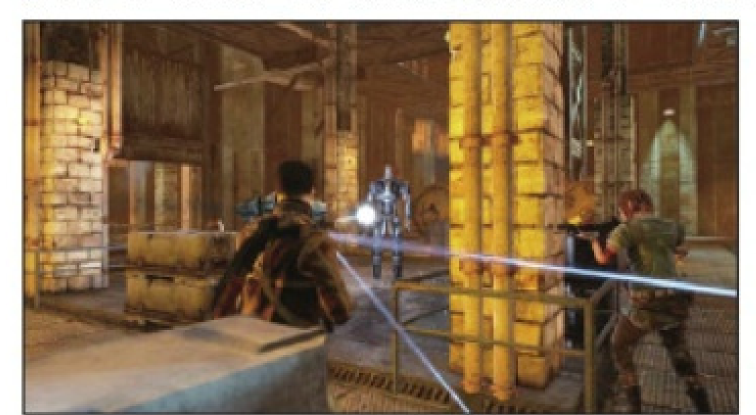
**上映时间：** 2009年5月22日

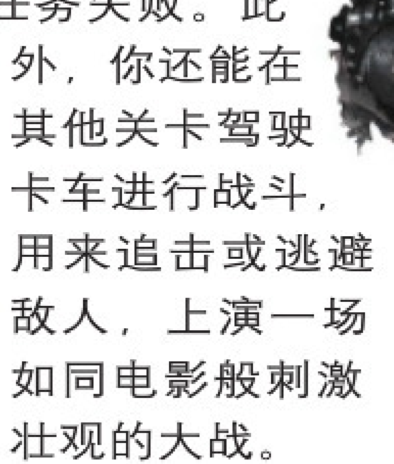
**影片简介：** 2018年，约翰·康纳命中注定要去领导人类抵抗天网卫星和它的终结者军团。可是，马库斯·莱特的突然出现，改变了康纳信仰中的未来状况，康纳必须判断马库斯到底是来自于未来，还是从过去被拯救出来的。正当天网卫星准备发起最后一轮攻击时，康纳和马库斯开始了潜入天网卫星操作心脏的冒险旅程，在那里他们将揭示隐藏在人类灭亡背后的惊人秘密。

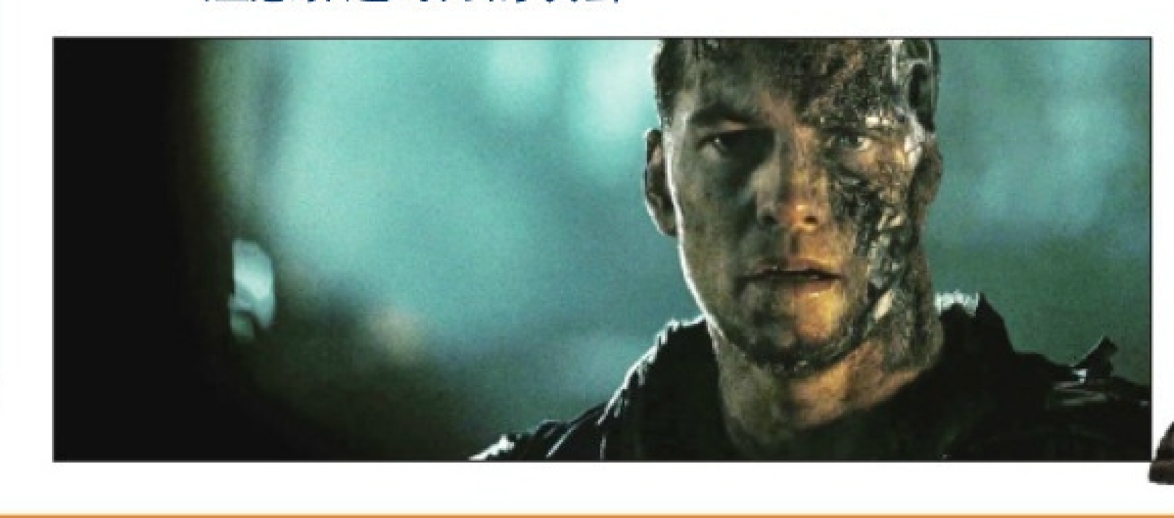


事的两年前，讲述了约翰·康纳在洛杉矶后启示中成为反抗组织领袖的故事，玩家在游戏中将扮演约翰·康纳，通过第三人称视角对抗天网卫星和终结者军团，敌人均是电影里所熟知的T系列机器人。在今年GDC展会上，《救世主》展示了一段试玩视频，虽然此段视频仅录入两个关卡，但已能表现游戏的高水准。第一个关卡，你需要带领一支小队穿过城市废墟前往撤离点，中途会遇到嗡嗡作响的低空飞行机器人，这些小家伙看似弱不禁风，但它们的速度和数量却让你感到头疼。随后还会遇到笨重的蜘蛛机器人，对付它只能利用一人吸引火力，其他人绕到身后攻击它的弱点。游戏里每种敌人都有不同的显著特点和应付技巧，这也是游戏的好玩之处。第二个关卡，你需要控制一辆在高速公路上奔驰的卡车的后座炮，掩护载满幸存者的校车安全离开，这个关卡节奏极快且富有挑战性，稍微不注意都有可能击毁校车导致任务失败。此外，你还能在其他关卡驾驶卡车进行战斗，用来追击或逃避敌人，上演一场如同电影般刺激壮观的大战。


注意躲避对方的攻击





## 六年级的哈利·波特

## 哈利·波特与混血王子

### Harry Potter and the Half-Blood Prince

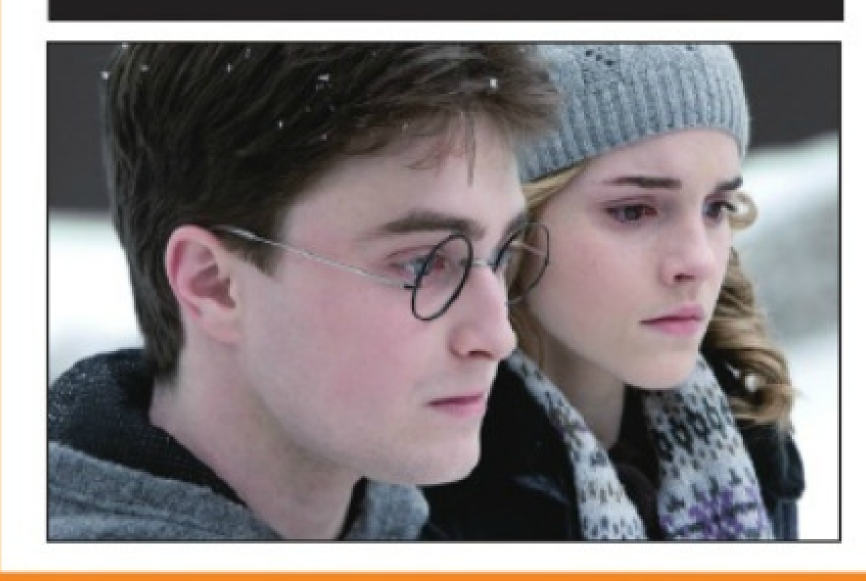
**类型：** 动作

**制作：** Bright Light Production

**发行：** 美国艺电

**上市日期：** 2009年6月30日

**推荐度：** ★★★★



电影《哈利·波特》每次上映，美国艺电都不会错失捞钱的大好机会，会在第一时间推出同名改编游戏来获得巨额收入，今年也不会例外。其实早在2008年7月，美国艺电就公布了一段《哈利·波特》系列最新作品《哈利·波特与混血王子》的游戏宣传影片，原本预计在2008年年末推出的产品迟迟没有露面，原来一直在等着与电影同期面市以争取最大利润。随着电影《哈利·波特与混血王子》的呼之欲出，美国世电随即公布了同名改编游戏的最新消息。可以肯定的是，游戏版剧情仍然以电影版为参照，能为哈利迷们带来一款精彩游戏，能完整重现电影紧张刺激的故事情节以及高品质的视觉效果。

游戏的主人公们随着年龄的增长，在面部、身材上都发生了很大变化，哈利再不是从前那个矮小、面容苍白的沉默少年，他已经变成了一个壮小伙儿，一个足以保护自己和朋友的“半大人”。无聊的暑假假期在邓布利多的意外来访后提前结束，而各种出人意料的变化正在悄悄地发生着。哈利从教室的储藏柜里找到一本魔药课本，凭借这本“混血王子”留下的笔记，哈利渐渐成为“魔药奇才”。

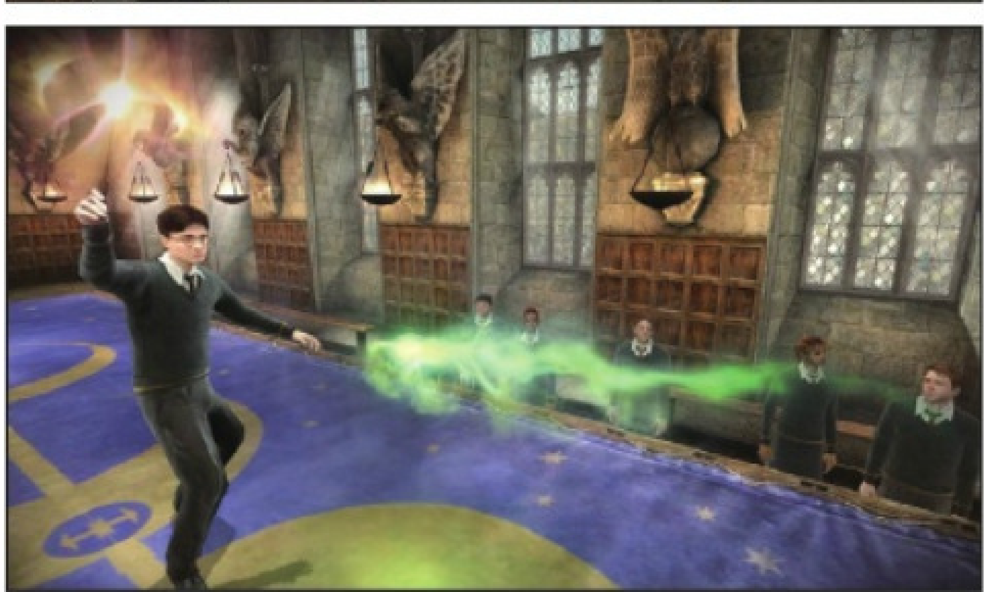
## :: 哈利·波特与混血王子 ::

**导演：** 大卫·叶茨
**配音：** 丹尼尔·雷德克里夫、爱玛·沃特森、鲁伯特·格林特
**发行公司：** 华纳兄弟
**上映时间：** 2009年7月17日
**影片简介：** 在第六集中，哈利将迎来他在魔法学校的第六年，步入青春期的主角们却遇到了各种感情问题。哈利对金妮渐生好感，金妮则和哈利的同学迪安·托马斯出双入对；拉文德·布朗对罗恩"死缠烂打"，而赫敏则在一旁暗自吃醋……然而，并非所有学生都陷入感情泥沼中，行踪诡秘的马尔福似乎在谋划着什么，还没等哈利查出真相，食死徒已经被马尔福引入学校。在城堡塔楼上，斯内普对邓布利多举起了魔杖……







这次的哈利·波特还是蛮像的

游戏中，大家将重返魔法学校霍格华兹，在那里与哈利·波特一行度过第六年的学校生活并接受邓布利多的单独授课。游戏剧情依然以主人公哈利·波特及霍格沃茨魔法学校同伴们的冒险故事为主线，食死徒的阴谋、伏地魔的身世、神秘混血王子的秘密……一切都有待大家去揭晓。与此同时，大家也将有机会参与紧张

## 《哈利·波特》咒语快速入门

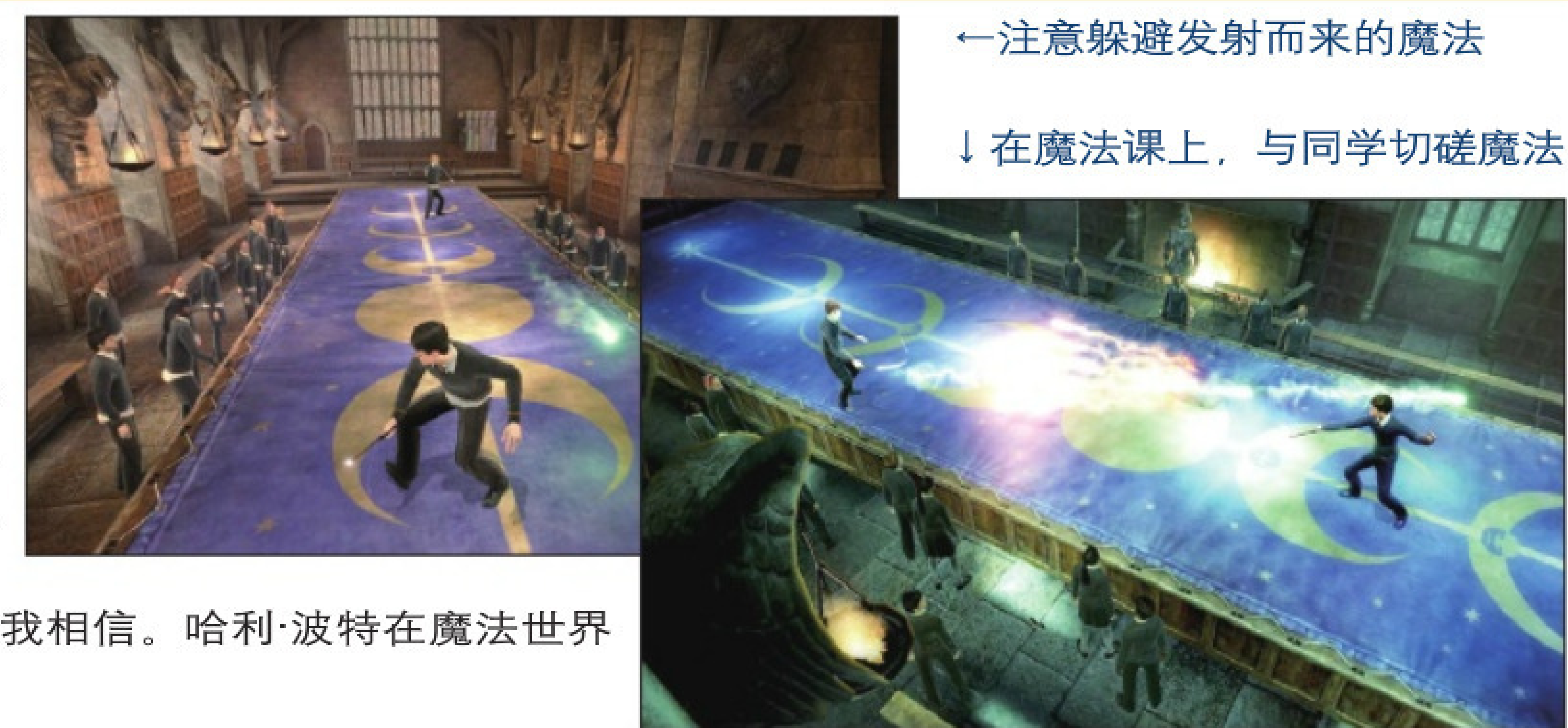
| 咒语名 | 咒语 | 用途 |
|---|---|---|
| 飞来咒 | Accio | 把东西招来 |
| 急急现形 | Aparecium | 让隐形墨水显现 |
| 幻影移形 | Apparate | 让自己在瞬间移动到别的地方 |
| 阿拉霍洞开 | Alobomora | 打开某东西 |
| 蝙蝠精魔咒 | Bat-Bogey Hexes | 倒地 |
| 塔朗泰拉舞 | Colloportus | 使对手疯狂地跳起踢踏舞 |
| 眼急咒 | Conjunctivtus Curse | 损害视力 |
| 消隐无踪 | Deletrius | 使东西消失 |
| 门牙赛大棒 | Densaugeo | 使门牙失去控制地疯长 |
| 四分五裂 | Diffindo | 使东西撕裂或分开 |
| 左右分离 | Dissendium | 使东西打开 |
| 快快苏醒 | Enervate | 使东西变得有生气 |
| 消隐无踪 | Evanesco | 使某物体立刻不见踪影 |
| 呼神护卫 | Expecto Patronum | 变出一个守护神 |
| 除你武器 | Expelliarmus | 使对手解除武装 |
| 赤胆忠心魔咒 | Fidelius Charm | 将一桩秘密告诉另一个可信赖的人 |
| 咒立停 | Finite Incantatem | 结束其他咒语 |
| 障碍重重 | Impedimenta | 阻止某人或某物 |
| 火焰熊熊 | Incendio | 用飞路粉从壁炉进行旅行时使用 |
| 摄魂取念 | Legilimens | 进入别人大脑 |
| 荧光闪烁 | Lumos | 使魔杖发出亮光 |
| 一忘皆空 | Obliviate | 使人忘却 |
| 统统石化 | Petrificus Totalus | 使人无法动弹 |
| 盔甲护身 | Protegos | 可使自己不受侵害 |
| 快快禁锢 | Protego | 立刻锁上门且静音 |
| 永久粘贴咒 | Permanent Sticking | 把某东西永远粘在某个地方 |
| 闪回前咒 | prior Incantate | 再现魔杖施的前一个魔咒 |
| 咧嘴呼啦啦 | Rictusempra | 挠人痒痒 |
| 滑稽滑稽 | Riddikulus | 使某种东西变得荒唐可笑 |
| 粉身碎骨 | Reducto | 使对手粉身碎骨 |
| 修复如初 | Reparo | 把东西修好 |
| 无声无息 | Sliencio | 使自己做事没有声音 |
| 昏昏倒地 | Stupefy | 使对手立刻昏倒 |
| 清理一新 | Scourgify | 把某个地方清理干净 |
| 羽加迪姆勒维奥萨 | Wingardium Leviosa | 使东西飞起来 |
| *钻心咒 | Crucio | 能给人带来极度痛苦 |
| *夺魂咒 | Imperio | 使受害者完全受巫师控制 |
| *阿瓦达索命咒 | Avada Kedavra | 置一个人于死地 |

严重警告：标*的是"不可饶恕咒"。任何巫师只要在另一个人身上施这些咒语，就会被判在阿兹卡班终身监禁。

刺激的巫师决斗、在魔药学课堂上混合及调制魔法药剂，以及领导葛来芬多魁地奇球队赢得胜利。在这场迈向高潮、发觉混血王子真实身份的旅程中，大家甚至会卷入荣恩难解的爱情习题。

华纳兄弟副总裁史考特·强森表示："忠于小说丰富的故事内容，是本系列游戏的最大特色，喜欢《哈利·波特与混血王子》的哈利迷，将会发现这是至今为止整个系列中最写实且最好玩的游戏。"

最写实最好玩的游戏……你相信吗？我相信。哈利·波特在魔法世界的历险高潮将再次掀起。



←注意躲避发射而来的魔法

↓在魔法课上，与同学切磋魔法

# 结语

游戏被称为是与电影、文学、美术、音乐等艺术形式并列的新兴的"第九艺术"，尽管与这些阳春白雪的纯艺术相比，游戏无论从发展历史，还是社会地位来看，都像是不折不扣的小弟弟，但借助计算机和图像处理等高科技手段，大力吸收其他艺术门类的精华，其进步之神速、发展之迅猛让人刮目相看，并一举超过了美国娱乐业巨无霸的好莱坞电影业。从游戏与电影的发展来看，两者始终是相辅相成、紧密联系的，尽管有些游戏不叫好，但结果却能叫座，这又是为什么呢？总结之后，发现主要有两个原因：

## 一、庞大的潜在消费群

无论是电影还是游戏，在市场已积累了大量相对固定的受众群体，这保证了电影改编游戏的销量。畅销的电影有着非常深厚的市场基础和庞大的潜在消费群，电影改编成游戏可以极大地降低市场风险。

## 二、两者的整合营销

电影改编成游戏是对一个作品进行二度创作的过程，也是对一个产品进行二次开发的过程。这样一来，电影成为了游戏的广告，同时游戏也成为了电影的广告，在各自拥有的受众群得以迅速、广泛地传播。

# 游戏改编电影名单

据国外网站报道，28款游戏预定将在未来两年内被改编成电影，除了一些耳熟能详的经典游戏外，还有不少以前不曾听说的名字。这个名单中所列出的许多作品尚处在计划最初阶段，最后能有多少被拍摄成电影现在还不得而知。

## 2009年：

极度深寒（Cold Fear）
恐惧反应（Fear Effect）
第51区（Area 51）
恶魔城（Castlevania）
钟楼（Clock Tower）
光环（Halo）
凯恩与林奇（Kane & Lynch）
小龙斯派罗（The Legend of Spyro）
潜龙谍影（Metal Gear Solid）
鬼武者（Onimusha）
大破坏（1943/Sabotage 1943）
街头霸王：春丽传奇
（Street Fighter：The Legend of Chun-Li）
间谍猎手（Spy Hunter）
劫难（The Suffering）
铁拳（Tekken (2009)）
魔兽争霸（Warcraft）

## 2010年：

生化奇兵（Bioshock）
断剑——圣堂武士之谜
（Broken Sword：The Shadow of the Templars）
极限驾驶（Driver）
蚯蚓战士（Earthworm Jim）
战争机器（Gears of War）
战神（God of War）
鸵鸟骑士（Joust）
格斗之王（King of Fighters）
致命格斗（Mortal Kombat）
波斯王子——时之砂
（Prince of Persia：The Sands of Time）
生化危机4（Resident Evil 4）
分裂细胞（Splinter Cell）

## 2011年：

魔兽世界（World of Warcraft）

# 上市游戏热报

■晶合实验室 通通

**前言：**本期的竞速类游戏和体育类游戏居多。除《半神》外，推荐《顽皮小精灵4》和《热力海滩排球》两款“羽量级大作”，虽然都是小成本制作，但论游戏性和养眼性却丝毫不逊于那些史诗巨作，算是各有看点吧。

## 英雄连——勇气传说
## Company of Heroes: Tales of Valor

这款资料片包括三场剧情战役、新的多人连线模式、新增游戏单位，以及新的对战地图等，完整连结《英雄连》《英雄连——抵抗前线》的故事以及对战模式。资料片里新增一项“指定开火系统”，这项新系统将会改变《英雄连》以往的游戏方式，让玩家能够更灵活地完成艰难的任务，彻底满足个人英雄主义的渴望。本作可独立运行。

| | |
|---|---|
| 制作厂商 | Relic |
| 游戏发行 | THQ |
| 游戏类型 | 即时战略 |
| 上市日期 | 2009年4月10日 |



推荐度：85

## 半神
## Demigod

《半神》设置在一个华丽的未来幻想世界，是一款以小队为基础来行动的游戏，你将在游戏中扮演一个英雄，为了在众神之祠中占有一席之地而发动战争。《半神》设计了8位英雄人物，其中4位属于冲锋在前的杀手型人物，相关技能和游戏物品侧重于杀戮和自我强化，另外4名则扮演团队协调及指挥的将军型人物。

| | |
|---|---|
| 制作厂商 | Gas Powered Games |
| 游戏发行 | Stardock Systems Inc. |
| 游戏类型 | 即时战略 |
| 上市日期 | 2009年4月15日 |



推荐度：85

## 武装部队
## Armed Forces Corp

游戏中，玩家将扮演一个训练有素并且全副武装的雇佣军团的士兵，使用游戏中提供的包括夜视镜、M84以及S10防毒面具在内的大量现代武器，快速、有效地查找并消灭敌人。

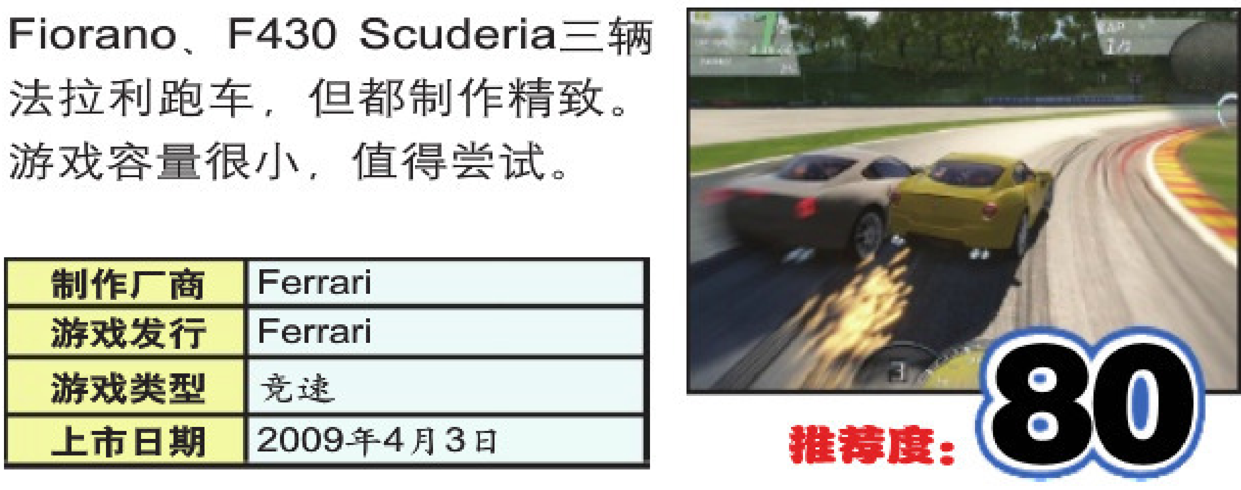
| | |
|---|---|
| 制作厂商 | City Interactive |
| 游戏发行 | City Interactive |
| 游戏类型 | 第一人称射击 |
| 上市日期 | 2009年4月5日 |



推荐度：80

## 极限法拉利
## Ferrari Virtual Race

这是一款几可乱真的法拉利赛车游戏，真实的赛道与驾驶体验会令玩家大呼过瘾。游戏包括单人比赛模式以及全球免费的联机模式。虽然游戏中只有法拉利公司自己的那条赛道Mugello，和F612 Scaglietti、F599 GTB Fiorano、F430 Scuderia三辆法拉利跑车，但都制作精致。游戏容量很小，值得尝试。



| | |
|---|---|
| 制作厂商 | Ferrari |
| 游戏发行 | Ferrari |
| 游戏类型 | 竞速 |
| 上市日期 | 2009年4月3日 |

推荐度：80

## 静物2
## Still Life 2

这是一款由Microids公司开发制作的好莱坞式惊栗游戏，玩家将作为FBI和私人侦探去调查一些北美最黑暗的罪行。游戏在继承前作优秀系统设定的基础上，首度引入双主角系统设定。玩家将能够交替以迥乎不同的两名女英雄——被连环杀手杀害的Paloma Hernandez以及FBI探员Victoria McPherson——的视角进行游戏，从而品味完全不同的冒险体验。

| | |
|---|---|
| 制作厂商 | Microids |
| 游戏发行 | Microids |
| 游戏类型 | 冒险 |
| 上市日期 | 2009年4月14日 |



推荐度：80

## 职业撞球名人堂
### Pool Hall Pro

《职业撞球名人堂》是一款有趣的桌球游戏，包含对战、多人游戏、展示、世界巡回赛与练习等多种游戏模式。而桌球类型也异常丰富，有英式台球、美式台球、斯诺克等。共设有4种难度等级，新手、业余、专业、冠军，适合不同技术水平的人群。



| | |
|---|---|
| 制作厂商 | Icon Games |
| 游戏发行 | Play Logic |
| 游戏类型 | 体育 |
| 上市日期 | 2009年4月8日 |

推荐度：70

## 进攻战——斯大林格勒的暗影
### Battlestrike: Shadow of Stalingrad

擅长制作动作射击游戏的City Interactive将推出“战斗突击”系列最新作《斯大林格勒暗影》，让玩家进入1942年8月的斯大林格勒，面对强大的德军进行残酷的城市保卫战。游戏取材自真实的历史，人物造型、场景、武器皆与史实相符，为玩家提供了一个参与斯大林格勒保卫战的真实平台。



| | |
|---|---|
| 制作厂商 | City Interactive |
| 游戏发行 | City Interactive |
| 游戏类型 | 第一人称射击 |
| 上市日期 | 2009年4月9日 |

推荐度：80

## 眩晕球
### Vertigo

这是从Wii平台移植的PC版本游戏，类似于以前的《平衡》玩法，不过更加立体和玩法多样化。不过通过Wii的特殊控制相信你可以体验到全新的感觉。



| | |
|---|---|
| 制作厂商 | Play Logic |
| 游戏发行 | Play Logic |
| 游戏类型 | 益智 |
| 上市日期 | 2009年4月5日 |

推荐度：70

## 越野山地车GP
### ATV GP

游戏分为摩托车大奖赛和职业生涯模式二种，在职业生涯里又分为125CC、250CC、600CC等不同等级的比赛。游戏加入了真实的天气效果并会对比赛产生一定的影响，共计12条GP赛道、4条封闭赛道和4条山路赛道。虽然游戏性不错，但游戏画面比较粗糙。



| | |
|---|---|
| 制作厂商 | Play-Publishing |
| 游戏发行 | Play-Publishing |
| 游戏类型 | 竞速 |
| 上市日期 | 2009年4月11日 |

推荐度：70

## 棒球巨星2010
### Baseball Mogul 2010

本作已是该系列的第八部作品了，这是一款很有特色的游戏，从训练比赛到棒球俱乐部的运营，玩家都能参与其中。在游戏中，玩家可参与到管理棒球团队之中：从设定门票价格、贸易谈判等不一而足。玩家还能通过按键击发整个赛季流程并对球员进行个性化定制。使用本作提供的贸易系统，玩家可进行签约和转会等多项操作。



| | |
|---|---|
| 制作厂商 | Sports Mogul |
| 游戏发行 | Enlight Interactive |
| 游戏类型 | 体育 |
| 上市日期 | 2009年4月8日 |

推荐度：75

## 顽皮小精灵4
### Gobliiins 4

Balderone国王——顽皮小精灵（Goblins）世界的统治者——最近很难过，因为他最喜欢的宠物Riri突然之间不见了。3个矮小但聪明的侦探收到了国王的正式命令。他们的任务是找到Riri，并向Balderone国王证明，Riri现在比以前和他在一起更快乐。



| | |
|---|---|
| 制作厂商 | Kalypso |
| 游戏发行 | Kalypso |
| 游戏类型 | 冒险 |
| 上市日期 | 2009年4月14日 |

推荐度：80

## 蝎子——毁容
### Scorpion: Disfigured

2068年，曾经繁荣的城市已经变成了一个个被危险笼罩，被罪恶控制的地方，而一个邪恶的组织已经取得一种极度危险的纳米病毒。玩家临危授命，潜入组织的实验室摧毁这种可能会威胁到整个人类社会的病毒。



| | |
|---|---|
| 制作厂商 | Atari |
| 游戏发行 | Atari |
| 游戏类型 | 动作射击 |
| 上市日期 | 2009年4月14日 |

推荐度：80

## 热力海滩排球
### IncrediBeachVolley

游戏中，你将和12个奇异的队伍在6片美丽的沙滩上竞技。你可以随心所欲改变运动员的外貌，让他们变得更搞笑。如果你想解锁更多的游戏内容，就得带领你的队伍赢得指定锦标赛。



| | |
|---|---|
| 制作厂商 | Idoru |
| 游戏发行 | Idoru |
| 游戏类型 | 体育 |
| 上市日期 | 2009年4月14日 |

推荐度：80

统领千军万马列阵决战一向是男性游戏玩家们梦寐以求的激情场面，那份感觉绝非驱赶一群杂乱无章的坦克可比拟，也不是几个魔幻英雄组队勇闯地下迷宫的小家子气能超越。即时战略类游戏很早就能创造同画面有上千单位混战的壮观景象，但那仅仅是混战，缺乏震慑人心的宏伟气势。2000年，Creative Assembly公司（以下简称CA）首创的新型作品《幕府将军——全面战争》以回合制策略和即时战术战场双重模式开拓了一个全新时代，大地图模式下政治家们尽情把玩着合纵连横的谋略，战场模式下旌旗飘扬的步骑弓等兵种方阵有条不紊推进，背景音乐时而鼓瑟齐鸣时而热血贲张，从来没有一款游戏能如此完美体现战争之势。自此以后，“全面战争”系列成为战争模拟类游戏当之无愧的领头羊。时间一晃9年过去，今天的“全面战争”系列不但枝叶繁茂，而且仍然是同类作品中鹤立鸡群的典范，现在就让我们来回顾一下这个王牌家族的发迹史。

# 全面战争回忆录

■贵州 yago

## 一.幕府时代

**时间：2000年～2001年**

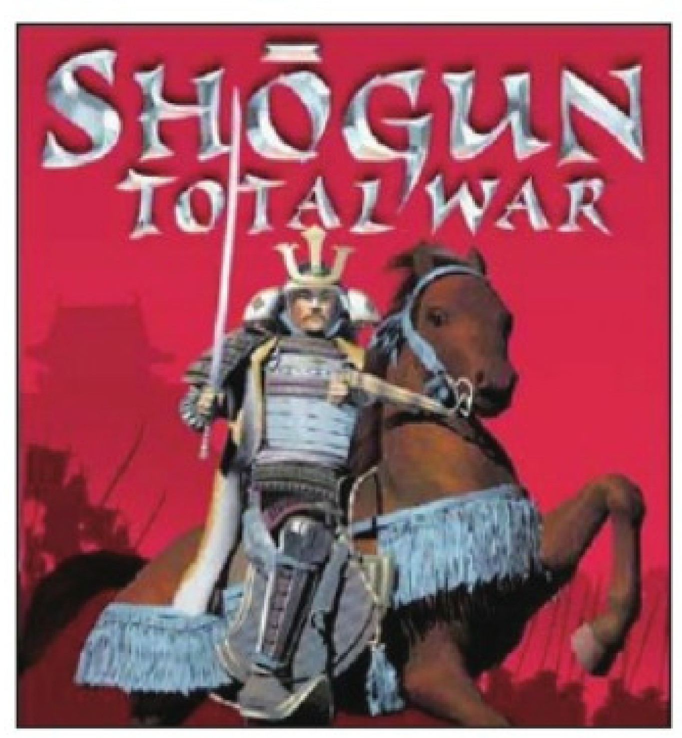
**作品：**《幕府将军——全面战争》（Shogun：Total War）

《幕府将军——全面战争之蒙古入侵》（Shogun：Total War：The Mongol Invasion）

《幕府将军——全面战争之战神》（Shogun：Total War：Warlord）

**特点：**神韵初具规模，惟形不足，技术简陋的蛮荒时代，但全系列基础框架由此奠定。

《幕府将军——全面战争》以16世纪日本战国时代为背景，玩家可选择扮演七大家族的大名征战日本。在以省份划分的大地图模式下领主们可以修造建筑发展内政，或招兵买马进攻敌人，或以外交联姻和忍者暗杀来推动历史发展。战场上的军队均以方阵形式出现，纵观全局的玩家可根据地形调动部队组成各种阵型行军迎敌，最多时同一战场上可有5000士兵参战。此前并不是没有能排兵布阵的即时战略游戏，但大量真实的战场要素使得这款游戏脱颖而出。布阵并不是为了好看显摆，时刻保证以最具杀伤力的阵列前方对敌，侧翼后方则是需要防护的软肋，这个道理看似简单，但在辽阔的战场上一旦运动行军就会出现破绽。侧翼夹击的骑兵势如破竹，高地上的弓箭手号称绞肉机，部队的士气和疲劳度远比伤亡人数更重要，主将被杀同样也会导致军心涣散，一旦士气崩溃队伍就会四散奔逃。游戏的3D地形和2D单位贴图战场画面在今天看来相当粗糙，不过那些原汁原味的浮世绘壁画、正宗的家族徽章旗幡以及和歌风格的背景音乐在很大程度上弥补了技术层面的不足，更匪夷所思的是这款游戏的制作团队里居然没有一个日本人。



《幕府将军——全面战争》是开山之作


《幕府将军——全面战争之蒙古入侵》



《幕府将军——全面战争之战神版》

《幕府将军》奠定了全战系列的发展基石，此后的全战系列作品全都源自对这款游戏的深化和发掘。2001年上市的资料片《蒙古入侵》以13世纪镰仓幕府时代蒙古大军入侵日本为背景，玩家可扮演守土御敌的日本大名或渡海进攻的蒙古将军，选择蒙古人将无法经营内政或招募部队，必须攻占新省份后才能从后方获得少许援军。《蒙古入侵》自带地图编辑器供玩家充分发挥创造力，它还开创了一个奇怪惯例：以后很长一段时期内“全面战争”系列新作的资料片都被命名为《XXX之蛮族入侵》。《幕府将军——全面战争之战神》是拼凑了原作与《蒙古入侵》外加两个战国新时代的大合集，玩家终于能解散低级部队，外交盟友的可靠程度也有所提高，这个合集应该是全战系列幕府时代的最完美版本。

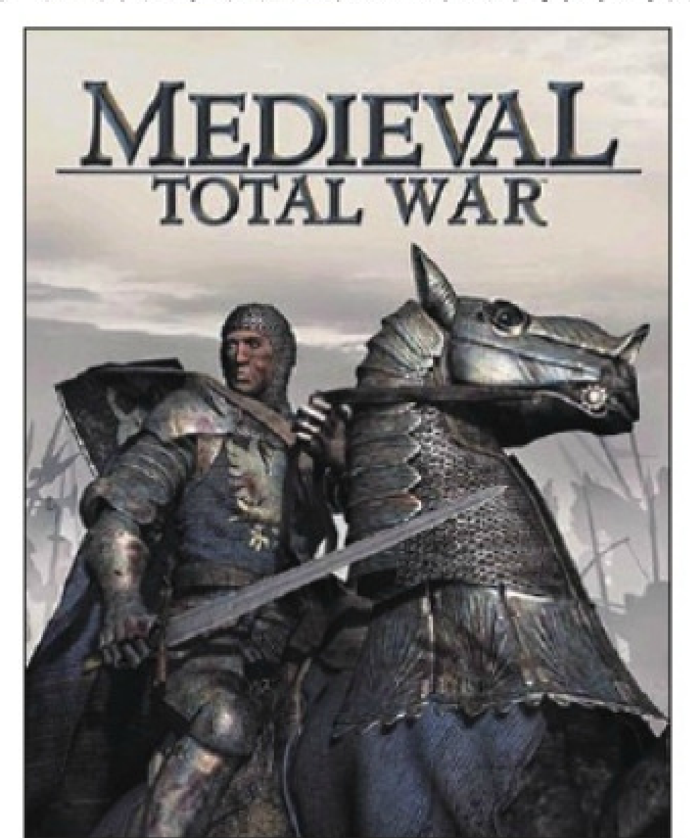
## 二.中世纪时代

**时间：2002年～2004年**

**作品：**《中世纪——全面战争》（Medieval：Total War）

《中世纪——全面战争之维京入侵》（Medieval：Total War：Viking Invasion）

**特点：**背景从日本变为中世纪欧洲，兵种分类与历史文化内容暴增。




《中世纪——全面战争》

《中世纪——全面战争》是CA市场策略的一次大转移，与充满异国情调的日本战国相比，制作人员们对中世纪的欧洲历史相对要熟悉得多。这款游戏以公元1095年十字军首次东征到公元1453年君士坦丁堡陷落为背景时代，战略空间横跨欧亚非三大洲，12个国家阵营共计百余类富有民族特色的兵种单位蜂拥而出，狮心王理查德、圣女贞德、萨拉丁、弗雷德里克大帝等英雄人物也登台亮相。中世纪欧洲的三件大事：十字军东征、蒙古铁骑入侵和英法百年战争分别成为这款游戏的三大战役。《中世纪——全面战争》的政治斗争以宗教为核心，军事斗争以城堡攻防战为核心，经过改良的3D引擎终于能展现更逼真的战场景观，但游戏画面仍嫌粗糙简陋。这一代作品拥有《幕府将军》无法比拟的丰富策略内涵，外交战场上胁迫与结盟同样重要，玩弄宗教阴谋打击异己势力既毒又狠，皇室联姻、王位继承、权力制衡等动态因素营造出一个纷乱繁杂的中世纪欧洲政局。与千军万马的厮杀场面相比，本作策略层面上的政治斗争更为精彩。2003年推出的资料片《维京入侵》再次将游戏背景跃迁到公元8世纪的北欧海盗入侵时期，新增的维京海盗一族价格便宜量又多，他们将与其他7个国家在新战役中为争夺不列颠群岛而战，这部资料片其实没什么新意。



《中世纪——全面战争之维京入侵》



《中世纪——全面战争之维京入侵》的战斗场面已经颇具雏形

## 三.罗马时代

**时间：2004年～2006年**

**作品：**《罗马——全面战争》（Rome：Total War）

《罗马——全面战争之蛮族入侵》（Rome：Total War：Barbarian Invasion）

《罗马——全面战争之亚历山大》（Rome：Total War：Alexander）

**特点：**全战系列正式迈入3D时代，真正形神兼备的划时代大作。




惊艳之作《罗马——全面战争》

中世纪教廷的阴暗严重压抑了骑士精神的光芒，CA的制作小组找到了一个可以完美展现英雄气概的新时代，那就是人类历史上赫赫有名的罗马帝国。头戴鸡冠盔腰系短裙甲的罗马帝国士兵们以严明纪律和强悍斗志而著称，他们是冷兵器战争岁月的偶像级明星，全战系列最终找到他们来当主角的确是英明至极的决定。《罗马——全面战争》是全战系列历史上第一款全3D作品，它同时也是真正实现万人大会战的首部作品。玩家作为罗马帝国将军亮相于公元前270年的亚平宁半岛，一边听命于元老院为帝国开疆拓土，一边发展壮大自己的势力最终登上独裁皇帝宝座。游戏中罗马帝国史上的诸多事件，如斯巴达克斯起义、汉尼拔大破罗马军、恺撒远征高卢等都将重现，游戏的内政经营也变得更加复杂。《罗马——全面战争》创造了极具观赏性的战争场面，有人曾说过这款游戏应该用最大屏幕尺寸的等离子彩电来玩，全新的3D引擎打造出一个个栩栩如生的士兵，长枪如林的步兵方阵气势夺人，短剑和盾牌敲击声中夹杂着人喊马嘶，高速冲击的骑兵战车能将挡路的步兵撞得横飞出去，同一方阵中的每个士兵无论在行军还是战斗中都有不尽相同的神态和动作。这哪里还是游戏，简直就像一部古代战争纪录片！《罗马——全面战争》的图像、音效、配乐、策略性均达到了当时的最高水准，全战系列到此终于实现了形神兼备的战争模拟。2005年接踵而出的资料片《蛮族入侵》以罗马帝国衰落时期东方匈奴人的大举入侵为背景，但2006年的第二部资料片《亚历山大》却突然打破历代前作的惯例，这款游戏不再具体展现某个历史事件，而是全力刻画人类历史上的军事天才、马其顿王亚历山大大帝横扫欧亚非大陆的不朽功绩。



《罗马——全面战争之蛮族入侵》



《罗马——全面战争之亚历山大》

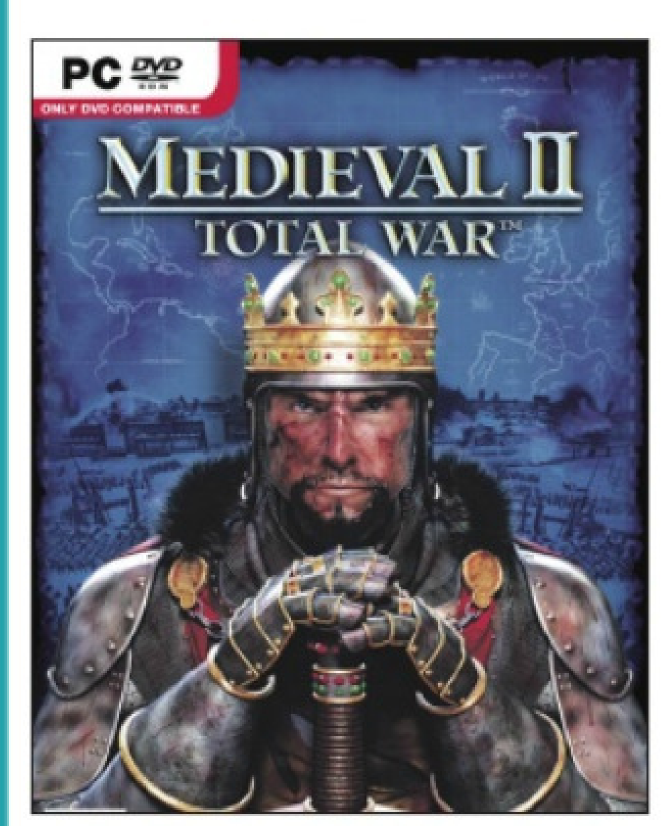
## 四.后中世纪时代

时间：2006年～2007年

**作品：**《中世纪2——全面战争》（Medieval II：Total War）

《中世纪2——全面战争之王国》（Medieval II：Total War：Kingdoms）

**特点：**千锤百炼的完美之作，图像、策略、音乐无一不是极品水准。



《中世纪2——全面战争》

没有人知道为什么CA会在《罗马》之后突然重返《中世纪》题材，但2006年推出的《中世纪2》及其资料片《王国》应该是全战系列中最值得收藏的经典之作。基于《罗马》引擎技术的精美画面更上一层楼后几乎无可挑剔，无论是天空中缓缓飘过的云朵还是野地里摇弋的草丛都能让人呆呆看上半晌，盔甲明亮的重铠骑士们挺枪冲锋时，玩家几乎要在雄伟壮丽的背景音乐中窒息。但是，《中世纪2》的傲人资本并不仅仅是当世无双的观赏性，CA的天才们成功将游戏的策略性再次提升到一个新高度。本作以1080年至1530年的欧洲为舞台，21个国家民族外加250类兵种单位联手登场出演一台宏大史诗剧。东西方宗教冲突是这款游戏的重点内容，天主教、东正教和伊斯兰教籍国家之间几乎水火不容，此外还有各种邪教四处作祟。天主教教廷所在的教皇国是一个非常奇怪也非常有趣的政治体，这个教廷之国没有国土，但却能号令所有信教国家联合起兵讨伐异教徒，玩家可以利用教皇国打击自己的政敌。但教皇国有时也很讨厌，它派出的宗教审判官巡游欧洲大地，像疯子一样随意逮捕领兵将军并处以火刑，如果敢惹他或不尊号令就等着成为下一次讨伐的对象吧。玩家必须努力操纵枢机主教团的候选人，让本国国籍的传教士跻身教廷并成为教皇，只有这样才能最大限度保证本国利益的安全。


《中世纪2——全面战争之王国》

战役模式下游戏发展到后期会出现蒙古大军和帖木儿大军入侵两大挑战事件，两次入侵中都将出现10个满编顶级的蛮族军团横扫欧洲，玩家如果没有准备足够的精锐部队很难挡住蒙古人海铁骑和帖木儿的无敌战象。2007年推出的资料片《王国》再次打破“蛮族入侵”惯例，这部资料片是由4个独立战役MOD组成的合集，其中包括不列颠战役、十字军战役、条顿战役和美洲战役，每个战役MOD都有风格迥异的菜单界面，展现的背景历史也截然不同。如不列颠战役描述了英伦三岛的民族争霸，十字军战役讲的是第三次十字军东征时中东地区各派势力的较量，条顿战役重现了13世纪德意志条顿骑士团入侵波兰后与丹麦、立陶宛、俄罗斯对峙的历史，美洲战役中玩家可以充分体验玛雅、阿兹特克和阿帕奇等美洲土著与西班牙入侵者的抗争。《王国》增加了13个新种族和150种新单位，四大战役个个都做得很好，游戏难度也只高不低，它应该是“全面战争”系列中含金量最高的资料片。

## 五.帝国时代

时间：2009年～？

**作品：**《帝国——全面战争》（Empire：Total War）

**特点：**革新之作，刀枪斧戟升级为火枪大炮，金戈铁马征战沙场的磅礴气势大减。

CA推出的新一代全战接班人《帝国——全面战争》彻底改变了这个系列的风格。虽然玩家们早已知道这是一款以18世纪全球殖民战争为背景的热兵器战争游戏，但真正接触到正式版后还是吃惊不小。以前那个力拔山兮气盖世的陷阵英雄现如今变成了攀科技树发展经济的商业大亨。战场上装备火枪的步兵以相互枪毙的模式对射，骑兵失宠沦为弃儿，充满工业气息的炮兵一举成为香饽饽，阵型和兵种搭配都不再重要，国家经济实力直接决定战争胜败。玩家需要格外关注如何开拓和保护远洋贸易航线，从事研究工作的科学家比征战沙场的将军们更为宝贵，《帝国》的每一场战斗纯粹是军火工业和陆军部征兵拨款的竞赛。发售前一直备受吹捧的海战虽然画面精美，可惜战术内涵同样偏低，战舰数量稍多操作指挥都成问题，通常情况下船只数量和吨位直接定胜败。本作中战术和宗教对全局的影响力降低到全系列有史以来的最低点，政治军事斗争让位于经济和资源经营，失去了热血贲张的战斗场面，《帝国——全面战争》更像是一款拥有即时战斗场面的《文明》。这款作品的策略深度并不逊色于《钢铁雄心》等回合策略名作，但那从来不是“全面战争”系列的最大优势，如果CA执意要紧随历史发展的轨迹转入热兵器时代，也许以后还会出现《二战——全面战争》《越战——全面战争》《波斯湾——全面战争》等。近现代战争的显著特点是高技术和综合实力竞赛，这里很少能有古代英雄们展现热血激情的空间。如果“全面战争”越来越像一款策略游戏，那只能是它走下坡路的开始，相信没有玩家是因为“全面战争”的策略层面才喜欢它，舍己之长实属不智。P



最新作《帝国——全面战争》


《帝国——全面战争》之海战

# 奥特曼凶猛
## ——我们的创意产业输在哪里？

□广东 易水寒风

**编者按：**本文的作者是一位在电视台工作的新闻工作者，这不是一篇常见的来稿，尽管文中提出的观点并不算罕见。一般来说为平面媒体写稿的作者都不太习惯用太激烈的情绪来表达某个问题，一是尽量保持客观的写作习惯会让人倾向用一种平和的态度来商讨；二是在这个有奥特曼可看，有魔兽可玩，貌似歌舞升平的年头，一篇抨击我们的创意产业危机的文章会有多少人愿看？更何况，类似“文化侵略”这样的字眼，更是前些年“砖家”们每每跳出来进行“呼吁”时爱用的字眼，这些词早已让人视觉疲劳了。那么刊登本文的用意何在？这么说吧，如果你不会在看到某一段后就立刻拍案奋起：“胡说八道！我跟我周围的很多朋友都很清楚四灵圣兽的典故！此文是垃圾！”那么你一定可以在本文中找到值得思考的东西。最后，欢迎各位就本文的话题来稿讨论，信箱请见本页最下方。

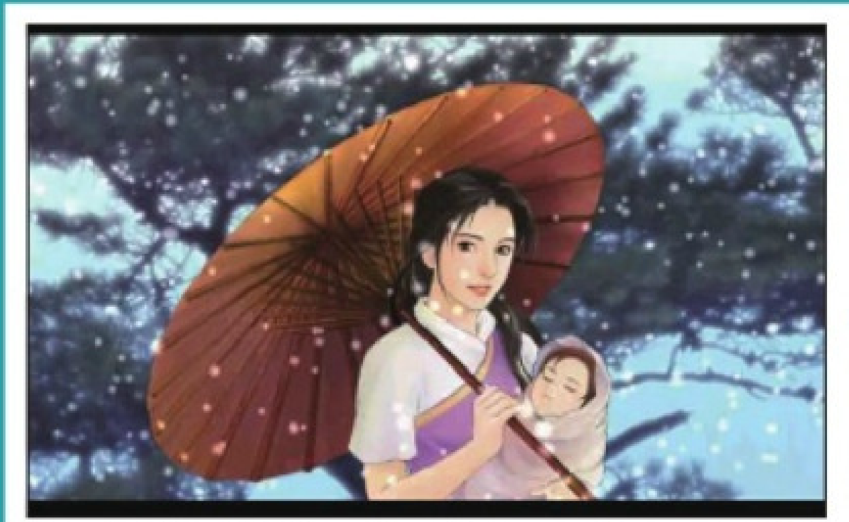
中学历史课上，有这么一节让人打瞌睡的故事：康熙年间，游牧于俄国的土尔扈特部牧民准备从伏尔加河的牧场返回中国家乡。本来就地广人稀的俄国为了防止人口流失，女沙皇叶卡捷琳娜除了派军队包围这群想回家的游子，还把土尔扈特可汗的儿子接到莫斯科，认做干儿子，皈依东正教，学习西方礼仪和生活习惯，让这位“土公子”在西方世界的文化熏陶中成长。

回头想想，这位干妈有多么险恶的用心：沉浸在西方花花世界的公子长大后再也不是以前的可汗公子，自然向着他的干妈，向往着莫斯科的美酒佳肴花姑娘，东归回国自然就成泡影了。比起军事侵略，文化上的侵略更加凶猛，杀人于无形之间。今天您的子民在您脚下顶礼膜拜，一不留神明天就跟着外来的和尚跑去念洋经了。

近日在网络看到一帖，一位动画从业者大声疾呼：动漫产业不是用钱砸出来的！对中国动漫产业发展瓶颈不禁感叹：原来中国动画之于亚洲，正如中国四大发明之于世界一样，虽都是生长于斯的天生红颜，最终却难免后继乏力，难以登堂入室。为何要这么比喻？日本现代动画鼻祖之手冢先生，正是当年看过了万氏兄弟的《铁扇公主》后而心怀梦想，以阿童木之铁臂卷起东瀛动画之万千气象。而今铁臂少年不老，铁扇公主却斯人已乘黄鹤去，空留得明日黄花压箱底。后起的中华动画才俊们不是不得已年华老去，就是无奈何继续为他人做嫁衣。有业者无奈自嘲：中国不是没有动画产业，只是要加上“代工”二字而已……如此下去，我辈少年才俊浸淫在《奥特曼》《多啦A梦》《蜡笔小新》《火影忍者》中成长，如同土尔扈特的公子认女沙皇做干妈，乐呵呵地买着动漫手办和周边，转身把自己民族文化扔进仓库阴暗角落。不信？问问当今少年，对青龙朱雀白虎玄武了解否？看到一脸迷茫。对大蛇九尾狐天照大神了解否？少年眼睛闪亮，大声回答：“分（わ）かりまし



我们的孩子对四灵圣兽这样的纯民族文化够了解吗？


真正有文化创意特色的“仙剑”已是10多年前的产物

た”（我知道！）……

中国游戏业不也是如此吗？小生斗胆自夸，从小逃课玩游戏至今，还未看到中国内地的游戏厂商制作出一款有文化影响力的游戏——大宇双剑？抱歉，先不说这是10多年前出自台湾省游戏厂商的作品，即便是现在，当下的潮流也卷动着令曾经红遍中国的“仙剑”不知往何处去。我们在网吧更看到的是一群群土尔扈特的公子公主们抱着《传X》《劲X团》《XX世界》等“外国干妈”的大腿不放，对欧美日韩文化流着哈喇子。

你在大街上遇到的是奇装异服哈日哈韩族，你在网吧中看到潮男潮女们愤怒地敲击着空格键，你在校园内听到的是“泰坦与矮人族”“萨格拉斯奥格瑞玛高等精灵……”，中国的文化躲在阴暗的角落，委屈地蹲在地上画圈圈，嘴里嘟囔着：东归，东归，土尔扈特的孩子们什么时候才回来？

《征X》《巨X》是中国的，民族的，没错，玩的人不少。可你真的好意思把这些游戏归置到文化创意产业中吗？我是不敢，这些游戏让我们的青少年用人民币换来虚拟的快感，杀戮与复仇的快感，装备高人一等快感。文化元素？随便从《山海经》《西游记》拉几个神仙神兽，在游戏中做NPC或者Boss好了，花瓶摆设而已。于是你在中国的网络游戏中还是可以看到似曾相识的经典设定：来源欧美游戏的职业战士法师牧师——尽管他们已换了个职业名称；来源于日系的合成和料理——在中国游戏中，这些是要花人民币的；来自韩国的红名决斗和行会国战系统——这些往往是厂家鼓吹最厉害的；以及来自中国的NPC和Boss——他们只是名字和外观中国化，谁关心他们来自《西游记》还是《圣经》？是的，五千年的中国文化在游戏中败了，败在一群年轻的大蛇、九尾狐、泰坦、萨格拉斯的神仙手上。这些新兴的神仙，有的甚至只存在于0和1的世界之中。

也许有人不同意了，他咳嗽一声说话了：国家花费巨亿扶持创意产业，全国动漫基地遍地开花，全国游戏制作企业欣欣向荣。何来踟蹰不振？放眼中国，政府或者个人投资的动漫或者游戏基地如雨后的笋子一样一夜之间在各大城市水泥街道上生根发芽。打开网站，翻开报纸，铺天盖地广告宣传：这里又建了渲染农场，那里又办了动画制作平台，某某集团推出人气MM网游“玩MM、上MM”……仿佛一个个干劲十足，如火如荼。于是我们就看到某位老总脑袋一热，头发一挠，大腿一拍，百万千万的资金就投下去，经过大肆宣传，群众千呼万唤，最后磨蹭半天推出一个不伦不类、既不欧美也不日韩更不中国、连小孩子也觉得弱智的半成品。

和人家欧美日韩相比，咱不差钱，技术也不落后，问题出在哪？钱不是万能的，没钱是万万不能的。可是钱不能解决一切问题。有钱可以盖摩天大楼，可以修二十车道高速路，可以铺天盖地搞植树种草搞绿化。但是有钱制止不了从摩天大楼上乱扔垃圾，制止不了行人乱穿马路，制止不了公园的游人无视警告践踏绿地。任何一个产业的发展除了必要的资金投入外，不能忽视人的作用，离不开人文素质的培养。而现在动漫和游戏的创意产业恰恰陷入了这个误区，传统的第二产业加工制造产业需要这样一种大规模的前期投入。但是动漫和游戏这样的创意实际上是一种“软性产业”，它的发展对“软设施”——知识、数据资源和人员创新等等的要求更为迫切。这种软设施的作用有时比那些硬件设备和基础设施更为重要许多。

相信你我上学的时候都有这样的认识：学校里学艺术的都是成绩差的学生，为了高考加分去学学吹拉弹唱涂鸦绘画。家长们也是这么说：不好好学数理化，考不上清华北大，就只能向隔壁的浑小子一样搞艺术去！于是学校的优等生们对艺术自然带着一副有色眼镜，渐渐社会也对艺术设计创意类的行业有了偏见。从小我们受到的教育就是书上怎么说我就怎么说，如果学生自己异想天开毫无疑问会招来斥责：“照书上说的去写！”受过正统应试教育的孩子们应该记得，音乐课和美术课是在学校最不受重视的课程，老师们总是把我们从音乐美术课堂拉回去补习语数外理化。于是我们年轻一代的创造力和艺术细胞在幼苗阶段就被掐死，剩下为数不多的艺术班的学生则要为高考如何加分而烦恼。艺术创作？那是天才的事情，我等小民只为高考分数而学艺术而已。

而今，我们尝到苦果了。一帮名牌大学出生的专业人才对着电脑抓破脑袋也想不出个创意来。只好照搬现有素材，学习经典的欧美RPG设定，以前Daiblo流行那会中国游戏也跟着左红球右蓝球，鼠标左右切技能；现在《魔兽世界》流行了，往网吧一站，一水的国产游戏也跟着左上头像血条，右上雷达图，下方技能栏……不仔细看还真分不出哪是正品哪是山寨货。于是山寨之风在中华五千年文明土地上蔓延，从手机到动漫到游戏到影视，到头来还有人高呼我们的创意产业欣欣向荣，蓬勃发展。没错，从代工贴牌靠劳力靠资源的加工制造业的世界工厂，渐渐转型成靠抄袭靠山寨靠铺天盖地的低俗宣传的创意产业的世界工厂，如果这也算转型成功的话，那我们永远都只能在产业链的最底层。

前不久，温家宝总理在视察某动画产业基地的时候表达了“不愿孙子看奥特曼，希望中国能有自己的动漫产业”的意愿。看来如今中国也感受到当年土尔扈特的隐患，不能坐视下一代孩子们乐呵呵地往“沙皇干妈”们的怀里跑。但愿在不久的将来，中国会有一场渥巴锡（带领土尔扈特回归的领袖）的头脑风暴，解除我们的思想束缚，改革我们的教育，建立真正属于我们自己的创意产业。P


织田信长的形象随着各种日本游戏早已深入人心



什么时候我们能像WoW那样拥有一个“世界”？



# 永无黎明的战争
## ——探究“战锤40000”的世界

■重庆 Jump

黑暗、无情而深邃的银河系见证了无数种族的兴衰。对于生命不过百年的人类来说，4万年是一段如此漫长的时光。文明兴起，又失落了；科技曾经辉煌，却被悉数遗忘；历史曾经被人吟诵，如今却只剩下传说的断章。这是一个战争的时代，这是一个迷信的年代，这是一个有着数以万亿子民的人类帝国为了生存沦为一部庞大机器的年代。那些已经化为尘土的名字和失落的世界不再被人提起，进步的希望和安宁的生活只能是最可悲的妄想。群星之间只有异族和阴谋，对整个人类世界虎视眈眈；而次元界中隐藏着混沌的邪神，他们的存在只为了屠杀和毁灭。永恒的长夜即将降临，而人类徒劳的进行着必败的挣扎。

这就是“战锤40000”的世界。欢迎来到最深的宇宙和最黑暗的未来。

### 宇宙的开端

宇宙是冰冷的。

脆弱的有机质文明挣扎、闪烁、消亡。他们曾遍迹星海，穿越次界，建造出媲美行星的人工造物，但他们的努力在这个终将归于热寂结局的冰冷宇宙中不过是转瞬之间的美丽风景。是的，生机勃勃的宇宙不过是场假象。一轮又一轮的文明重复着他们卑微的，必然走向灭亡的命运，在以百万年为尺度的时间洪流中留不下一丝波澜。

银河文明的导师，造物主一般的上古一族纵是通晓肆意扭曲空间的法则，却也敌不过次元界的微微一颤，纵跨银河的文明瞬间倾覆，连真正的名字也不曾留下；舍弃了身体的惧亡者看似逃离了有机质文明的轮回，但终究不过是成了匍匐于星神余晖的不死奴仆，桎梏在金属躯体中的只剩下失去了自由意志的傀儡灵魂，怀着可悲的对生者的仇恨永远的沉寂于地底。骄傲而敏感的先灵重复了他们造物主的命运，当文明分崩离析之时懂得宇宙的广袤和自身尘土般的渺小，恐惧之眼见证了这个自大种族的堕落。

再后来，便是人类的故事了。

### 人类的时代

在银河系第三旋臂的浩繁星海中，太阳系没有特别值得关注的理由，直到第三行星上的人类孤单地完成了智能生命的进化。这些恒温的脆弱生物随后走上了科技的道路，在纪元的第二个千年快要结束时，他们驾驶着化学能反冲的原始飞船进入了星空的拥抱。在随后的数个千年里，从自己星球的卫星和邻近的行星开始，人类开垦和改造着一个又一个的星球。只能进行亚光速飞行的飞船使得星系外的拓荒需要耗费数代人的时间来航行，也使得各个殖民地之间的发展是隔绝而孤立的。尽管如此，人类仍然勇敢而缓慢的迈向黑暗宇宙的深处，探索和扩张的脚步从来不曾停歇。

直到纪元的第18个千年，次元引擎的发明才使得人类真正走上了征服星海的道路。装备有次元引擎的飞船可以在次元界中航行，在弹指数秒间穿越以光年计的漫长现实距离。4个千年后，名为导航者的基因突变种族出现了。导航者长有能够观察次元波动的第三只“次元眼”，加上天生对次元界内汹涌暗潮的敏感，由导航者担任飞行员的飞船能够进行更精确、更远距离以及更安全的次元跳跃。当航行时间和超远距离空间联络不再成为殖民的门槛时，人类终于进入了大规模征服银河的时代。与此同时，标准模块生产系统（STC系统）应运而生。STC系统本质上是一种全自动化、高度进化的人工智能，其中包括所有人类进行外星系拓荒所需的科技和知识。



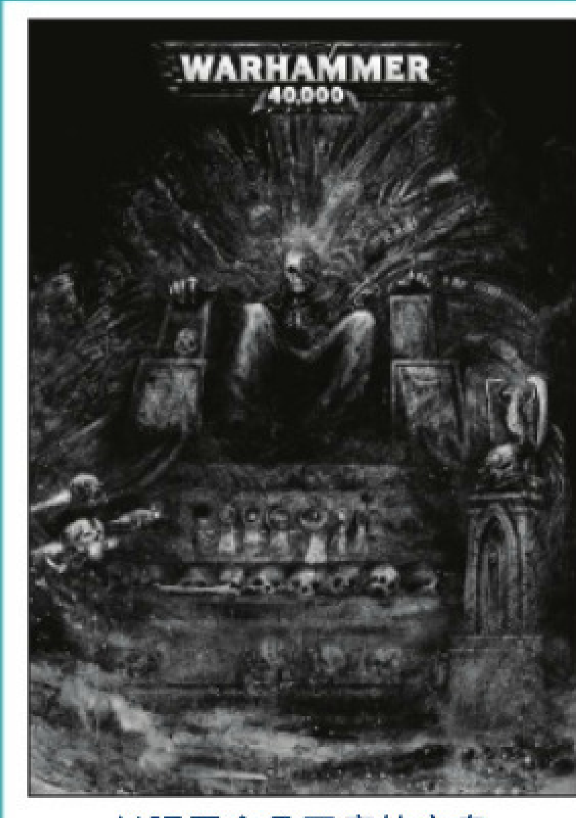
人类帝皇

那个遥远的年代是人类科技的黄金时代，无数殖民地在短短数百年里建立起来，人类由地球联邦所统治，而科技是人类唯一的真神。那个时代的外星异族是不值一提的威胁，慑于科技的威力，那些蛮族甚至不敢表露出侵略性的意图。也正是在那个时代，科学确认了人类中灵能者的存在。尽管科技达到了顶峰，但此时的人类尚不知晓灵能者和更黑暗的次元界的联系。大部分世界中的灵能者都因为伴随而生的超自然现象而遭受歧视，甚至被追捕和猎杀，少部分先进世界中的灵能者被小心地保护起来进行秘密的研究以拓展他们的超自然能力。



第一位基因原体荷鲁斯

盲目崇拜科技而愈发自大的人类在当



长眠于金色王座的帝皇

时也许并没有意识到自己的文明究竟是如何的脆弱。一场突如其来的次元风暴侵袭了整个银河系，勉强进行次元航行的飞船只会被次元漩涡无情的吞噬，依赖于次元技术的通讯全部被切断。各个人类殖民地之间的联系全部被中断，只剩下茫茫宇宙中一个又一个隔绝的世界。部分依赖于贸易供给的星球世界陷入了黑暗和恐惧中，而能够自给自足的星球也因为和地球政府失去联络而陷入了混乱和无政府主义。曾经和人类和平相处的异族在此刻大举入侵，人类中灵能者的数量猛增，而次元界中的恶魔也越来越多通过蚕食这些灵能者入侵了现实世界。次元风暴引起的剧变撕碎了人类旧有文明的秩序，在各个相互隔绝的世界里，人类孤独的与异族、恶魔甚至人类自己战斗，黄金时代结束了，随之而来的是黑暗而野蛮的纷争时代，而几乎一夜之间结束的科技时代也被后人称为〞黑暗的科技时代〞。

## 帝皇与人类帝国的诞生

人类文明的链条被骤然发生的灾变生生扯断，各个人类世界之间陷入混乱和内战，大量灵能者涌现，他们孱弱的精神是隐藏在次元界中的混沌恶魔的饕餮食粮，他们堕落的灵魂成为了恶魔侵入现世的通路。星路往来的中断使得数以十亿计的殖民地人类死于饥饿和物资匮乏。而在人类的母星——地球上，为了争夺太阳系的控制权，地球和火星进行着持续数千年的漫长战争。而后，随着次元风暴的愈演愈烈，连太阳系内的次元航行都变得不再可能，地球又成了无尽宇宙中人类的孤单家园。很快，为了争夺有限的资源和生存空间，地球上的各个军阀陷入了空前规模的内战之中。战争和隔绝带来的打击是致命的，到了纪元第28个千年，地球上文明的痕迹已经消失殆尽，只剩下各个掌握着遗失技术碎片的野蛮人部族之间相互进行着征伐。看上去，人类的文明之火即将在短暂的燃烧后永远地熄灭掉了。

然而，人类却注定在一位伟大领袖的领导下再次走向复兴。赞美帝皇，所有人类的守护者，最伟大的人类之神，他的出现重新点燃了人类的文明之火。在军阀混战的地球上，一位伟大的领袖仿佛一夜之间崛起，他的智慧无以比拟，他的武勇冠绝人类，他的军队无往不利。他掌握着上古的知识，同时又是一位空前强大的灵能者，他的精神丝毫不为次元界中的黑暗所扰。无人知晓他从何而来，也无人知道他的真名实姓，但毫无疑问，他是所有人类最后的救世主。他就是帝皇，高尚和美德的化身，知识与力量的代言人。帝皇很快征服了整个地球，建立了统一的人类帝国。随后，帝皇利用他的基因技术创造了星界联络者，这些灵能者能够在次元风暴渐渐减弱的新世界中利用灵能进行远距离的心灵感应。帝皇还建造了星界道标，这座直接利用帝皇伟大灵能力的装置能够指引新生的导航者们在次元风暴后千疮百孔的次元界安全地指引航行。有了这些准备，在帝皇的领导下，帝国的人类得以重新进军宇宙，为统一四散在黑暗宇宙中的各个人类世界进行光荣的远征。



圣吉列斯之死


帝皇与荷鲁斯的对决

在地球的人类部族痴迷于内战之时，太阳系中的另一个人类世界火星却在挣扎着保存人类科技文明的火种。由于地球与火星战争的影响，火星的大部分改造生态都遭到了破坏，饱经战火的火星表面回到了数万年前那个红色干枯的世界。恶劣的生存环境使得火星上诞生了一门新的宗教：机械神教。在地球上的军阀们忙于自我毁灭时，火星住民在机械神教牧师的带领下将火星重新改造一新，并建立起了自己的帝国。他们建造了巨大的舰队和泰坦机甲，而每当次元风暴有减弱迹象时，他们中最勇敢的探索者就将进行危险的次元航行。绝大部分的探索者都被次元漩涡所吞噬，或者死于遥远的太空深处，再也没有回音。小部分极其幸运的探索者到达了新的星域，按照他们母星的形态改造临近的行星，将这些行星建造成了天文单位级巨大的铸造工厂，这便是铸造世界的由来。这些拓荒者们建立的铸造世界和母星火星一直没有取得过联系，直到帝国的光荣远征再次发现它们并纳入帝国的版图。

## 太空陆战队的诞生和光荣远征

征服了地球的帝皇夺取了卫星月球上的太空港，并君临火星的红色大地。帝皇伟岸的身躯征服了火星的机械神教，大部分机械牧师们认为帝皇是机械神奥姆尼西亚的凡间化身，对帝皇进行了顶礼膜拜。帝皇以优先分享STC技术为条件赢得了火星帝国的忠诚，并得到了机械神教的鼎力支持，全知神殿的知识大门也向帝皇敞开。

帝皇之前便掌握着失落已久的基因改造技术，正是依靠经过基因改造的战士，帝皇才得以如此迅速统一了整个地球上的人类并建立起他的帝国。但全能的帝皇肯定深知单凭简单改造的人类战士是无法完成光荣远征的。为此进行的基因原种计划也许是帝皇众多创举中最伟大的一项，在机械神教的支持下，帝皇利用他自己的基因样本在月球上制造了20名超级战士，每一名基因原体战士都有着无与伦比的智慧和武勇，他们是帝皇之子，诞生于最高贵的血统，生就注定统帅帝皇的军团，复兴整个人类。然而潜伏在次元界中的混沌邪神窥见了帝皇的伟大计划，感受到威胁的邪神们尽管无法直接摧毁这些基因原体，但却在基因原体计划即将完成的时候制造了次元扭曲，掠走了20名基因原体，将他们四散丢弃在银河的各个角落里。


帝皇的军队（图中左上角是金色王座）

尽管基因原体计划受挫，但帝皇却有了更伟大的构想。他将建造基因原体时保存下来的基因样本予以重新加工，与征服地球时的基因改造战士相融合，从而制造了他最强大，最忠实的直



太空陆战队的祷告室

属部队：太空陆战队。这些超人战士身高超过两米六，身穿厚重的动力盔甲，经过基因改造的身躯能够呼吸毒气，耐受辐射，受到致命伤仍然能坚持作战，在最恶劣的环境下仍保持高昂的战斗力。通过手术植入了各种额外器官同时经受住最严酷的精神试炼，他们的名字是阿斯塔特，帝皇的死亡天使，不可阻挡的帝国利剑，坚不可摧的人类之盾。

帝皇的光荣远征终于在纪元第31个千年拉开了帷幕。驾驶着火星制造的巨大星舰，帝皇的部队踏上了光复人类世界的漫长远征。远征军战胜了潜伏在土星和木星卫星上的奴役者异族，并时隔数千年后再次进入太阳系以外的星界，光复了一个又一个失落的人类世界，远播帝皇的威名。除了新的疆域，光荣远征还使帝皇寻回了他失落的儿子：基因原体们。消失在次元漩涡之中的几百年后，他们四散在各个隔离的人类世界里，每一位都成为了各自世界的伟大领导者。帝皇征服了无数的世界，最终接回了全部20位基因原体。每找到一位基因原体，帝皇就将一支太空陆战队军团交予其统率。到了最后，20支太空陆战军团在各自的基因原体领导下征战于银河的各个星域，成为人类世界的开拓者和守卫者。第一位被找到的基因原体战士名为荷鲁斯，影月之狼军团的领袖，也是帝皇最宠爱的儿子。光荣远征持续了200年，人类帝国逐渐恢复了昔日的荣光，而帝皇也决定回到地球建立议会来统治越来越辽阔的人类帝国版图，但他更重要的使命却是完成金色王座的建造。他将太空陆战队的统领权交予了征讨兽人大获全胜的荷鲁斯，并赐予了其战争领主的称号，由这位最受宠爱的儿子继续主导着光荣远征的伟大脚步。

机械神教的牧师

## 荷鲁斯叛乱和帝皇之陨

和所有的战争一样，光荣远征也并非一帆风顺。持续两个世纪的漫长远征和帝国的急速膨胀终究带来了恶果。大多数的太空陆战军团不再扮演远征军的角色，而是更多地承担了守卫帝国版图的任务，徒劳的守卫着边疆地区，打退异族的侵略，进行着无休止的战斗。基因原体兄弟之间原本的良性竞争心理在漫长的年月里演变成了猜忌和嫉妒，甚至导致了军团之间的水火不容。帝皇返回地球建造金色王座的行为引起了部分基因原体和军团的不满，荷鲁斯就是其中之一。

兽人战争头领

荷鲁斯的堕落是帝国最大的悲剧。在征讨名叫达维的行星时，荷鲁斯意外被一把魔剑所伤。这把魔剑受到了混沌邪神纳垢的诅咒，它在荷鲁斯肩上留下了一道流血不止的伤口。然而这道即使是影月之狼军团里最好的军医也一筹莫展的伤口却被几名自称医者的本地人轻易治愈了。这些本地人的真实身份是混沌之神的信徒，他们的治疗仪式将荷鲁斯的灵魂带入次元异界中。在那儿，等待已久的混沌邪神给荷鲁斯描绘了一幅伪造的未来景象，在那虚假的景象中，帝皇为了成为“神”的一己私欲建造金色王座，最终帝皇和部分基因原体（不包括荷鲁斯）成为了凌驾于人类之上的神。混沌邪神以赋予无上的力量和银河的统治权为饵引诱荷鲁斯取代帝皇。被嫉妒和野心蒙蔽的荷鲁斯在那时便堕落向了混沌的黑暗，下定决心发动叛乱，将父亲般的帝皇献给混沌邪神。

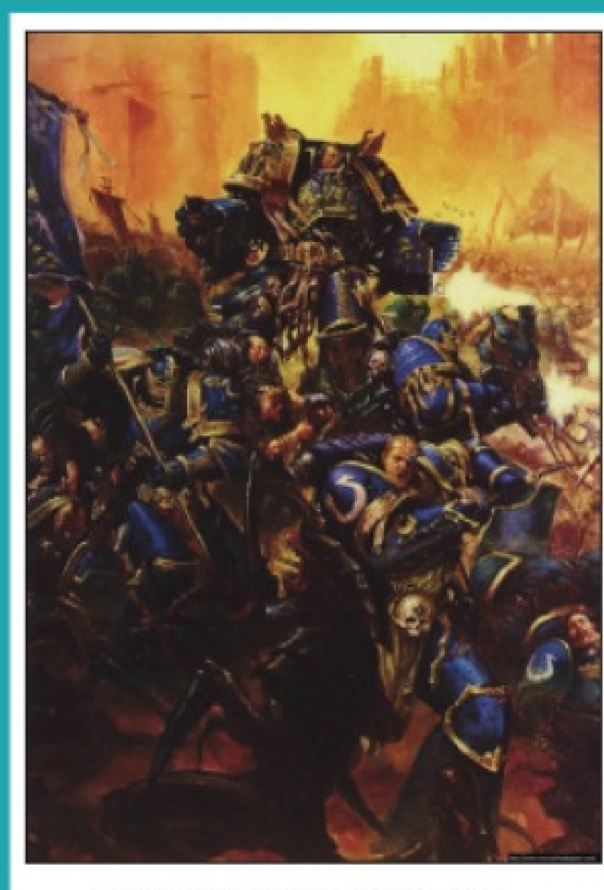
荷鲁斯叛乱始于伊斯特梵III事件。名义上为了镇压伊斯特梵III星球上的叛乱，荷鲁斯将他麾下军团中忠于帝皇的战士悉数派至行星，随后在毫无预警的情况下投下了烈性的病毒炸弹。毫不知情的平民和大部分驻扎于星球上的太空陆战队几乎在一瞬间就失去了生命，120亿生命临终时痛苦的灵魂嚎叫在次元界爆发出了震耳发聩的回响，甚至盖过了帝皇的星界道标，这是荷鲁斯送给混沌邪神的第一份献祭。震怒的帝皇随即派出了7个军团前往伊斯特梵讨伐反叛的荷鲁斯，但却不知其中有4个军团已然背叛。荷鲁斯与隐藏在帝皇军队中的叛徒前后围攻了前往讨伐叛徒的帝皇舰队。猝不及防地受到来自背后兄弟的伏击，忠于帝皇的军团几乎无法组织抵抗，战斗成了单方面的屠杀，最终只剩下几百名幸存者。其他几个忠于帝皇的军团仍在帝国边疆战斗着，已经没有力量能够阻止荷鲁斯的叛军进攻圣星地球了。

叛军首先攻占了月球的宇宙港，再用30天突破了地球轨道上严密的防御系统。在不断的轰炸后，叛军终于登陆地球表面。另外3个仍然忠于帝皇的太空陆战队军团：血之天使、帝国之拳和白色伤疤的战士们在地球表面上和叛军展开了激战，但数量的悬殊差距让他们节节败退。叛军在舰队的轨道轰击、泰坦机甲甚至恶魔亲王的支援下节节逼近帝皇所在的皇宫。到了围攻的第55天，叛军攻到了禁宫内城，忠诚的卫士和叛军的尸体堆积如山，象征帝皇荣耀的宫殿只留下一片被曾是兄弟的军团战士鲜血染成的血海。每一位忠于帝皇的战士都知道自己的死期已至，他们用手中的爆弹枪、动力剑甚至是自己的尸体阻挡着叛军前进的速度。此时



恐惧之眼，扭曲现实和次元界的地狱


虫群吞噬后的世界





和虫群作战的太空陆战队



编撰了《阿特拉斯圣典》的极限之蓝军团基因原体罗保特

的荷鲁斯得知忠于帝皇的极限之蓝、黑暗天使和星际战狼军团即将回到地球，如果这些援军到达，那么叛军的数量优势将瞬间瓦解。孤注一掷的荷鲁斯解除了保护他的力场护盾，引诱帝皇和他面对面决斗以决定人类的未来。

帝皇接受了荷鲁斯的挑战，他带着两位基因原体战士和数名禁军卫士传送到了荷鲁斯的旗舰上。然而在传送途中，帝皇一行人受到了混沌邪神的阻挠，他们失散在了荷鲁斯巨大的旗舰里，只能各自为战。血之天使军团的基因原体圣吉列斯首先找到了荷鲁斯并向他发出挑战，结果却被荷鲁斯所打败。帝皇最终见到荷鲁斯时，他最喜爱的儿子正踩在圣吉列斯的尸体上，双手沾满了兄弟的鲜血。最终，痛心而失望的帝皇和混沌邪神庇护的战争领主间的战斗不可避免地上演，并以荷鲁斯的死亡告终，但帝皇的肉体也受到了致命伤害。另一位随行的基因原体，帝国之拳的罗盖多恩，发现了帝皇弥留的身体，将他带回了地球。随后，帝皇崩坏的身体被安置在了金色王座之中，灵能融合反应器和时间静止力场延续着帝皇的生命。对于现世的人来说，帝皇也许已经死去了。但帝皇巨大的灵能力仍然透过金色王座四散开来，成为黑暗时代中指引帝国臣民的唯一灯塔。

## 后帝皇时代和星际军团的二次创立

荷鲁斯死后，残存帝国叛军撤退到了恐惧之眼中。那是一块扭曲了现世和次元异界的空间，恶魔生物四处出没，物理法则已不再有效，时间和空间的概念变得不再有意义。在那里，这些曾经的帝国战士身心都发生了扭曲，破碎的身躯长出了触角，撕裂的面容狰狞可怖，他们的基因原体则多数成为了侍奉混沌邪神的恶魔亲王。从此，这些帝国叛军被称为混沌太空陆战队，而荷鲁斯的副手掠夺者阿巴顿，传言是荷鲁斯的克隆体，接替了荷鲁斯成为了混沌邪神庇护的战争领主，在随后的数千年里多次发动黑色远征威胁着帝国的安宁。在付出了惨重的代价后，帝国军队获得了前12次黑色远征的胜利，将混沌的势力阻挡在卡迪安之门外。纪元41千年第999年，第13次黑色远征正在上演。

帝皇静静躺在静止的金色王座中，忍受着衰败肉体的痛苦，他的精神和次元界中的混沌恶魔进行着无休止的战斗，阻隔着次元界通往现世的通路。他的灵能力守护着整个银河中所有的人类，一旦帝皇失败，那么整个银河都将被混沌所吞没，不再有生命，不再有物质，甚至连时间和空间的界限都将消失。金色王座连接着星界道标矩阵，帝皇耀眼的灵能洪流是每个导航员航行于次元界中时终极的指引。每隔一段时间，数百名经过挑选的灵能者都将被召集进入帝皇的宫殿。他们在金色王座前彻夜的祈祷，直到数周后他们与帝皇的灵能融为一体，成为星界道标的能量来源。对于一名帝国的灵能者来说，这是至高的荣誉，凡人的牺牲和伟大帝皇为守护全人类所经受的痛苦比起来是如此的微不足道。

长眠于金色王座之上的帝皇已无暇顾及尘世间的政务。中央政务院以帝皇的名义承担起了统治整个人类帝国的职责，这个听命于地球教团元老议会的庞大官僚机器日夜繁忙地应付着数百万人类世界的政务。而神秘的圣令帝皇审判庭则负责清除一切对帝皇和帝国有威胁的存在，一般认为审判庭甚至拥有超然于政治和帝国律法之上的权力，没有任何阴谋或者叛乱能够逃过审判庭的监视，没有任何异教或者不洁能够逃过制裁。




扭曲的混沌太空陆战队

经历了荷鲁斯叛乱，部分太空陆战队的领袖认为旧有的军团体制赋予了军团长过于强势的权力。根据极限之蓝军团的基因原体罗保特·盖里曼所编撰的《阿斯塔特圣典》，所有仍忠于帝皇的太空陆战队军团都被拆分重组，成为了规模小得多的战团。新的战团将部队规模维持在千人左右，其下包括了10个连，通常来说，第一连是老兵连，允许使用终结者机甲；第二至第五连是作战连，能够使用多样化的战争装备；六至九连为预备连，一般作为战术后备使用；而第十连则往往由斥候组成。保存较好的大军团，如极限之蓝军团，被拆分成了许多个小战团，其中只有一支战团能够继承母军团的称号、标志和盔甲涂色，其余战团将使用新的名字和纹章。也有部分严重受创的军团甚至凑不足一个战团的人数，自然也无法进行拆分。这个过程被称为太空陆战队的二次创立，新的阿斯塔斯战团一般来说都会严格遵守《阿斯塔特圣典》中规定的部队编制，作战方法乃至宗教仪式。但与此同时，他们也会保留自己的特性和传统。战团的总部可能在行星上，轨道卫星上甚至巨型飞船中，同时每个战团都拥有自己的世界：一颗或几颗帝国境内的星球，用以征召新兵和物资补给。阿



帝皇禁军

斯塔特战团都很重视自己的历史，在他们的图书馆里都存有记录翔实的战团历史，从基因原体到二次创立，从光荣远征到抵抗异族的战斗，这些史料是每一个战团最珍贵的档案。血鸦战团是个特例，他们甚至不清楚自己的历史。无从得知基因原体，无从得知其母军团，也无从得知过往的战斗历史，关于血鸦战团历史的一切都是一个谜。

## 来自异族的威胁

尽管帝国无比辽阔，但人类不是银河中唯一的种族。无数异族隐藏在黑暗之中，时刻威胁着帝国。

野蛮好战的兽人是帝国最大的威胁之一。这些凶残的绿皮生物更像是银河的恶作剧，同时具有动物和植物两条DNA螺旋，兽人仅靠光合作用便能存活。断掉的兽人肢体、毛发甚至皮屑只要掉进土壤里，在合适的光热条件下就能够迅速生长出新的兽人来。他们的数


通常装备于老兵连的终结者动力盔甲

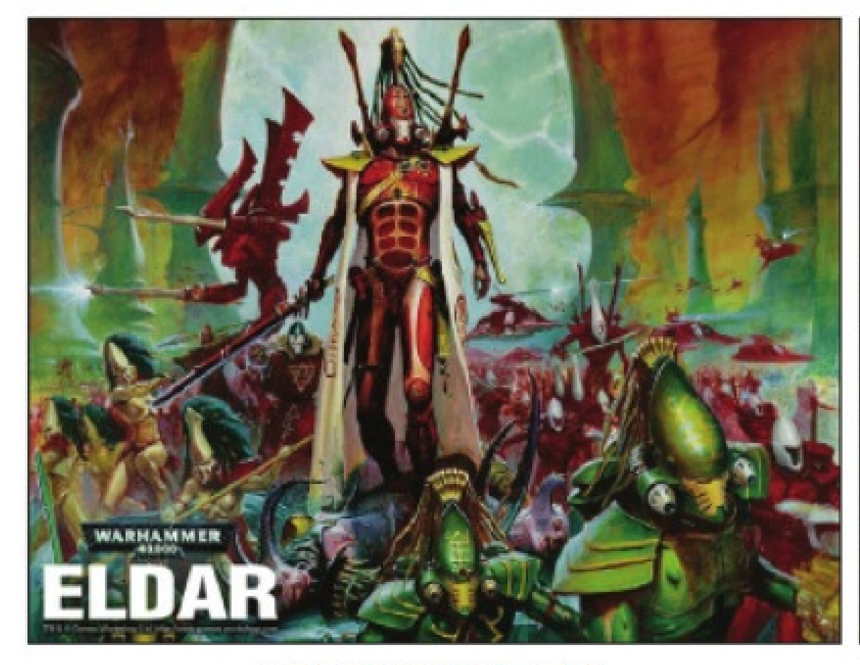

即使吾身已亡，然吾仍效忠于帝皇。无畏机甲包裹着阵亡战士的灵魂

量是如此的庞大，只需要数周便能填满整个星球。最糟糕的是，这些兽人并不仅仅是四肢发达的好战蛮族。他们的基因链里写满了科技的奥秘，他们天生就能够制造噪声巨大的武器和摩托车，甚至能开着破破烂烂的飞船进入太空。兽人是天生的战士和暴徒，如果一段时间内找不到其他敌人，那么兽人之间铁定会高兴地自己战成一团。稍微强壮的绿皮蛮子首先会打趴几个小子树立威信，然后带领更多的小子和其他的蛮子首领互掐。他们之中偶尔会诞生格外强壮的首领，他们被称为战争首领。能够统领海量兽人的战争首领并不多见，然而他们的出现就意味着一个战争部落的诞生。喊着征服银河之类的口号，他们会出发寻找其他够资格一战的对手。铁皮罐头太空陆战队是最好的对手，折断唠叨先灵纤细的胳膊是全银河最好的享受，而黏糊糊的虫子——嘿，他们被摩托碾压后的样子好看极了。战争部落的入侵对于任何其他种族来说都不啻于一场灾难，数十万绿皮争先恐后的冲入战场，抄着冒黑烟噪声巨大的步枪，飞驰着浓烟不断随时可能爆炸的战斗机，铁皮卡车滚滚碾过战场。无视策略，无视伤亡，直到整个战场被绿油油的兽人所填满。只有战争头领的死亡能够暂时冷却这些绿皮猛男的热血，他们的部落会分裂，然后重新回到自相厮杀的状态。但迟早会有新的战争领主冒出头来，带领着兽人部落席卷一个又一个的星球。

先灵是神秘而狡诈的种族，有着近似人类的面孔却长着一对尖耳朵，身体也更加瘦弱。作为上古一族最得意的造物，他们的文明曾经遍及银河。纤细而优雅，先灵对灵能力有极其敏感的感知力。人类还未进入宇宙之时，先灵就建立了遍迹次元界的次元网道，可以在瞬间穿越次元界，鬼魅般出现在银河的任何角落。他们的文明曾经无比辉煌，银河无比广袤，但没有任何文明能够和先灵相提并论。先灵崇尚艺术和心灵享受，安然于银河主人的地位。然而，在漫长的年月里，他们开始变得骄傲而放纵。起初对次元界怀有的谨慎被自傲烧尽，先灵开始毫无节制地使用灵能力和探索次元界中最黑暗的秘密。次元界中栖息着最混沌最邪恶的存在：三大混沌邪神。在次元的黑暗和邪神的腐蚀下，先灵族人最终发生了堕落。不断膨胀的欲望只能通过杀戮来满足，甚至随着腐蚀的加深，连单纯的杀戮都无法填补先灵族人空虚的内在，他们杀戮的手段也越来越残忍。街道被鲜血染红，绝望的哀嚎在整个帝国回响。最终，先灵族的堕落导致了第四位邪神——色孽的诞生。掌管淫乐和折磨的邪神在吞噬了无数先灵族人的灵魂之后君临次元异界，其降生的力量动摇了整个次元界，引发了波及整个银河的次元风暴。先灵族人的主星也被巨大的次元震荡撕成了碎片，只留下了一块现世与次元界交错的混沌之地：恐惧之眼。少部分残存的先灵族人搭乘着巨大的人造飞船方舟世界逃往了银河的角落，战战兢兢地躲藏着混沌之神，希望着保存自己的文明。也许先灵文明已经走到了末路，但他们仍掌握着上古时代的科技，光棱激光可以轻松穿透最厚重的装甲，掌握着致命而诡异武技的先灵战士同时也是危险的灵能者，最强大的先知甚至能够在现世制造毁灭性的次元扭曲。所幸的是，除了保护方舟世界的秘密，他们一般不会主动出现在人类面前。出于某些目的，他们也可能和人类合作。战场上的先灵族也许是暂时的盟友，但狡诈的他们随时可能为了自己的目的而冷酷地背叛。

暴虐虫群是帝国新近的威胁，同时也是最危险的敌人。这些野兽般的异形是全银河进化最快的种族。它们并不使用额外的工具或者武器，它们自己的身体就是最强的战争机器。除了极为锋利的骨刃，它们也进化出了毒液加农和酸液枪。它们不带感情，也许连知觉都没有。虫群中没有个体的概念，整个虫群共享着巢穴之脑的意识。没人知道它们从何而来，也没人知道它们的目的，它们第一次出现在人类帝国边疆是纪元41千年第741年。在帝国疆域的最东端，一支被称为比蒙巨兽的虫群舰队悄无声息的出现，并且以极快的速度吞噬着帝国的星球。和其他异族完全不同，暴虐虫群似乎是为了吞噬整个世界而存在的，巨大的孢子自天空中落下，其孵化出的虫海会毫不留情地扫清星球上所有的抵抗力量。随后这些孢子如同病毒一般侵入行星的地底，随着感染的加深，整个行星的有机质都会被虫群吸收殆尽。没有任何生物能够逃过虫群的吞噬，他们的基因被打碎、吸收，转化为新的虫群基因。它们不知疲惫，不会休息，数量永无止境，任何的抵抗看上去都是徒劳的。最可怕的是，这些虫子似乎懂得如何利用灵能，有着硕大头颅的灵能脑虫甚至能够凭借灵能力克服重力漂浮在空中，它们的心灵尖啸对任何灵能者都是致命的折磨。虫群舰队的目标似乎是圣星地球上的星界道标，甚至是散发出强大灵能的帝皇本人。所幸，在极限之蓝战团和几个兄弟战团付出了几十颗星球和无数战士生命的惨重代价后，比蒙巨兽舰队被消灭了。然而仅仅过了不到3个世纪，北海巨妖和利维坦两支规模更加庞大、进化更加先进的虫群舰队接踵入侵了帝国的领土。在几无胜利希望的时候，太空陆战队们将暴虐虫群引向了几个兽人星球。繁衍力极强的兽人暂时延缓了虫群舰队的入侵，帝国也得到了喘息之机。

没人知道下一次虫群舰队将在何时到来，也没人知道下一次入侵时人类的命运将会如何……



狡诈而危险的先灵族



遭到暴虐虫群入侵的行星

# DOTA6.59 RD模式新兵平台生存攻略

■上海真红

前言：如果问众多的DOTA玩家，最新的DOTA一共有多少种游戏模式可供选择，或许没有几个玩家可以不假思索地报出精确的名字和其特性。但是如果问最近各大平台最流行的游戏模式是什么的话，相信各位玩家会脱口而出"RD模式"这个答案。没错，RD模式是冰蛙为了让大量的PUB玩家（PUB在DOTA里指路人战，即非战队之间玩家随意组成的队伍进行游戏）可以更多地感受正规DOTA比赛时的氛围而特别创立的一种游戏模式。起初在各大平台上还只会看到一些为了尝鲜选取RD模式进行比赛的玩家，但随后RD模式的流行完全可以用烽火燎原来形容，在VS平台已难以看到伴随了PUB多年的AP模式。

## 何为RD模式？

RD模式意为：随机征召模式（Randomdraft），这是一个冰蛙用来取代传统IH模式，增加趣味娱乐性的游戏模式，Host在Loading结束并输入-RD之后，有20个随机英雄从所有酒馆里选出，放置在地图左上方的空间内，剩下的英雄和酒馆都被移除，玩家只能从这20个随机英雄中选择。然后按照联赛模式，即传统的1-2-2-2-2-1选人顺序来选取英雄。玩家不可Repick自己选择的英雄，但是能和队友进行交换。


输入-RD之后就会在地图上方出现待选的20名英雄

RD模式推出至今已一年有余，但是围绕着这个模式的争论却一直没有停息。有的人觉得这个模式的出现是DOTA的一大进步，他让原本已经有点枯燥和沉闷的DOTA带来新鲜的血液。部分PUB的玩家们对这种带有随机性的比赛模式很是赞同，认为这是PUB越来越正规的标志，杜绝了众人抢夺IMBA英雄的情况出现，使得每场比赛都变得不同。乐观的CW玩家更是觉得如果能将RD模式导入现在阵容，让高手们不再反复使用同一套阵容，那DOTA的娱乐性和观赏性将更上一层楼；持反对意见的玩家则觉得RD模式其实让菜鸟走得更远，原本刚刚上手一些英雄的新手会因为RD模式无法选到自己擅长的英雄而使得菜鸟变成队伍的累赘，随之而来的挫折感会使他们远离DOTA。而众多职业选手更是直言RD模式只是PUB的乐园，正规比赛中他们只会使用队伍日常训练中的组合，绝不可能用"骰子"来决定自己的阵容。


从这选人表里可以看出，天灾方明显针对近卫的选人作出了调整

好吧，今天笔者要谈的不是这些对于RD模式的口水仗，只是想在这里和各位玩家分享一些目前6.59版本环境下的一些心得。

## 团队利益高于一切——PUB的RD现状

现在各大平台在RD模式日趋成熟的今天，在选取英雄的时候临时凑起来的5个路人会紧急召开作战会议，分配各自的分工。随着双方选取英雄的进行，也会针对性地选择一些英雄来克制对手。老牌团战型英雄、强力肉盾英雄、强控英雄乃至现版本IMBA的英雄因为玩家对于胜利的渴望成为了抢手货，那些传统的"路人人气英雄"现在则变成了冷板凳上的常


神牛必然是所有英雄里面的首选


潮汐大招毁灭的超大范围和带晕效果往往能扭转场上的局势

客，一场PUB已经很难看见火枪、熊战士、骷髅弓箭手、幻影长矛手这些后期达人的身影了（当然还是会有不少力排众议的逆天强者出现，“我的英雄我做主~~”）。

“PUB开组，需求MT一个，要抗得住砍得狠拉得牢的力量英雄一个！”

目前有4类力量英雄是RD模式下最抢手的，他们分别是“团战控场型”“泛用万能型”“支援团战型”和“Gank游击型”。最热门的一类是“团战控制型”，通常优先选取到的一边欢欣鼓舞击节叫好，没有选到的一边则是瞬间士气低落甚至有可能产生内讧。这类英雄的代表是撼地神牛、潮汐巨人、半人猛犸、沙王、斧王、半人马战士，其中尤以撼地神牛优先率第一，潮汐巨人次之。这等好汉都有一个共同点，那就是逆天的团战技！只要他们闪烁着“跳刀”的光辉跳入敌阵，必然会为己方带来巨大的优势。

“泛用万能型”的英雄大多也有着不俗的控制能力，比起上面的那些团战机器来，他们在团战方面略微不及，但他们能打能抗能控几乎样样精通。流浪、骷髅王、兽王、熊猫、船长还有鱼人守卫是其中的代表，前期他们能拿FB成为路霸，中期亦能配合团战或者组织Gank，一旦装备入手他们又是后期不容忽视的“兄贵”。

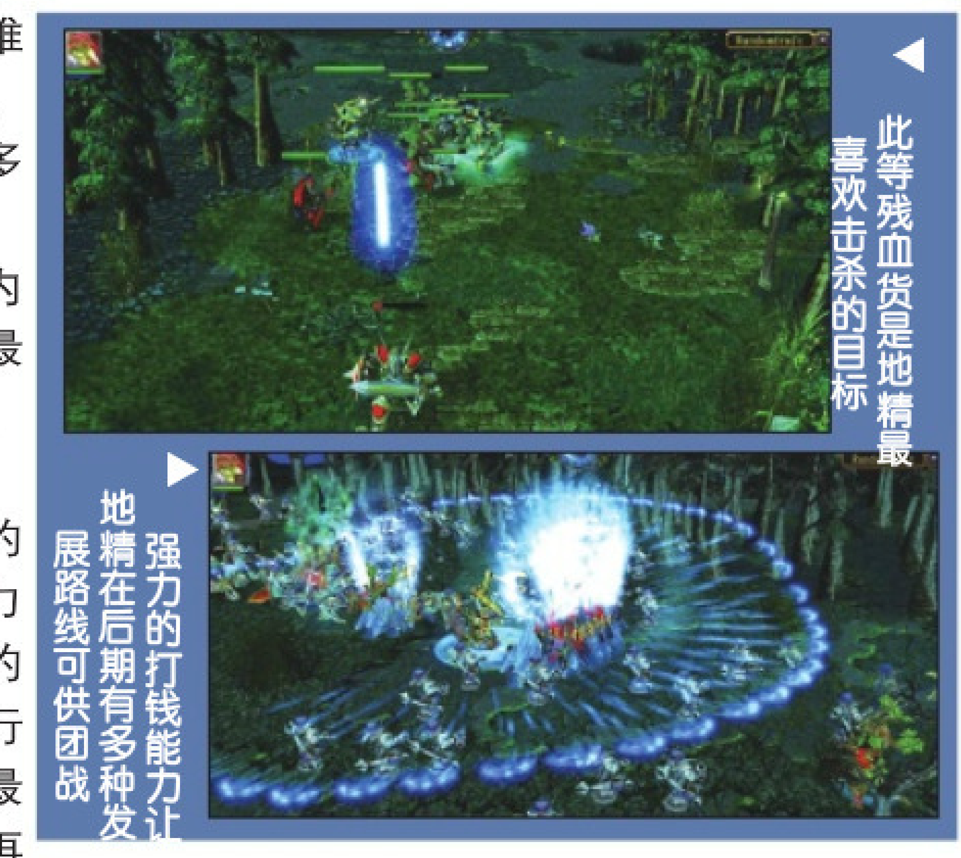
“支援团战型”通常是玩家口中那些“伪力量真法师”类型的英雄，他们虽然砍不动扛不住，但是却能在队伍中起到“保姆”的作用。在他们的庇护和支援下，己方的强力英雄将更加势不可挡有恃无恐，贫弱的布衣法师也视他们为自己的保护神。以前这些赞美之词只属于全能骑士和地狱领主，现在则要加上深渊领主。


有了全能的保护，柔弱的老牛也敢于冲锋了

最后一类“Gank游击型”相对来说出场的几率较低，毕竟比起Gank，力量型英雄目前也就只有夜魔、狼人和裂魂人的Gank能力和敏捷类的Gank英雄有得一拼，但其中也只有“白牛”裂魂人由于最近大幅度Buff的原因实力大增。至于夜魔和狼人的Gank游击能力都有其限制性，所以在目前RD模式中只能算勉强合格。其实，力量英雄中最老牌的Gank英雄非屠夫莫属，屠夫全民偶像级别的魅力在任何版本都没有衰减的迹象，即使他只能单杀，在团战中的作用微乎其微，但他依然是众多PUB玩家趋之若鹜的英雄。

# 四大法王，倒塔神功，号令武林，莫敢不从

由于RD模式导致PUB有向正规比赛阵容看齐的倾向，使得很多法系英雄的出场率直线上升，经常可以看到一些非常经典的4保1或者抱团推进阵容。法系英雄由于几个版本的连续稳定和在各大赛事中极高的曝光率，也让很多玩家对这些布衣的特性和组合了然于胸。大多数的法师都有如下几个特性：强力的抢钱AoE技能、稳定的控制技能和高Nuke秒杀技能。在有限的篇幅内笔者自然无法将这些英雄一一历数，就挑目前RD模式下选取率最高、公认最IMBA的“四大法王”吧。他们分别是近卫的地精修补匠、天灾的死亡先知、死灵法师还有不朽尸王。


◀此等残血货是地精最喜欢击杀的目标

▶强力的打钱能力让地精在后期有多种发展路线可供团战

地精修补匠作为前期普通技能Combo最高伤害、游走两线协助Gank的头牌，一直以来是铁打的中路主力，就算山丘在同一队伍中也没有任何权力和他去抢中路。大多数的修补匠都采取“魔瓶”出门的策略，如果是黑店的话，再让队友帮忙在河道插下侦查守卫控制神符就可以配合各线的状况进行偷袭，之后的地精只要购买好“远行鞋”就可以成为战场上连续作战能力最强的法师。放好一通技能之后飞鞋回家，恢复的同时刷新飞鞋CD，然后再飞出支援，没有人比修补匠更善用飞鞋这一神器了。以往的地精还时常头疼后期刷钱乏力，难以出高级的控制装备帮忙团战，现在由于发明了“希瓦的守护”冰环+机器人大进军刷钱的Combo之后，地精的Farm能力扶摇直上，加上冰甲本身就


墓碑+血肉傀儡变身便是僵尸攻城拔寨的王牌

有压制对手DPS的效果，所以现在的修补匠不再是所谓的“伟哥”英雄了。

如果说地精是大多数前期伟哥英雄在RD模式下咸鱼翻身的典型例子的话，那么拜冰蛙大神所赐，回炉再造后的“僵尸王”还有被大力Buff的死亡先知都凭借着改良后的技能成为了现时最强的“倒塔推土机（DOTA Push）”。这两大英雄的IMBA首先在于他们分别拥有“唤醒僵尸”和“驱使恶灵”这两大“倒塔”技能，其次则因为他们自身强大的战场生存能力让他们能活跃在Push的第一线。僵尸王变身后的肉盾质量足以让任何一个老牌肉盾汗颜，死亡先知的“绿色浮游炮”在增加了数量和改善了回血效果之后让她能很从容地顶塔攻击。这两个英雄基本上出装都以堆肉为主，“血精石”“魔龙之心”乃至拆了血晶石之后重组成“林肯法球”也可，只要堆的肉足够多，对手很难能顶住这两个英雄的“倒塔”攻势。

死灵法师曾经是天灾的核心法师之一，随着全AP比赛的推行，死灵这个前期能支援团战，后期封杀强肉的英雄逐渐淡出了舞台。在前两期的“6.55～6.59重要平衡性改动”一文中，笔者曾对死灵新获得的“竭心光环”评价有所保留，但在最近的实战中发现，死灵有了这个光环之后当真是大有重回一线的走势。前期死灵完全可以不抢中路，负责在边路保护阵容中较弱的一名英雄，“死亡脉冲”的回血能力毋庸置疑，如果对手多以近战为主的话，更可以考虑直接点出“竭心光环”进行磨血，给自己的队友和中路的法师以Gank的机会。中期之后，死灵在撑血的同时，“远行鞋”或者是“相位鞋”这类增加移动速度的道具让死灵充分发挥跟跑的操作，一边光环磨血，一边伺机使用“死神镰刀”收割人头。通常标准装备配置“梅肯斯姆”“血晶石”“远行鞋”，奢侈系装备“辉耀”“冰眼”。


只要你露出残血，死灵必然秒杀没商量

## “最近比较烦！”——落寞的敏捷英雄

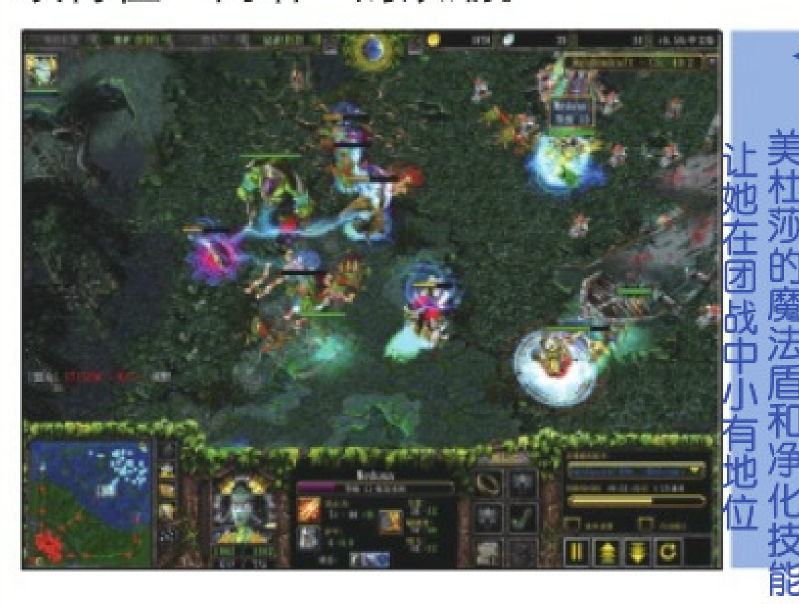

说白了现在的RD拼的主要还是AOE能力

敏捷英雄在目前“团战优先”的大背景下，走势非常惨淡，大多数的敏捷英雄因为其成长性过慢都受到了玩家的唾弃，所谓的“大后期英雄”敏捷英雄十有八九。如果在对方选取了大量团战英雄，而己方则连续选取了几个需要Farm时间的敏捷英雄的话，在VS平台你很容易看到内讧甚至是退出游戏的举动。但也不是所有的敏捷英雄淡出PUB的舞台，复仇之魂、隐形刺客、蛇发女妖、幽鬼还有地穴刺客这类略带团战技能偏向万能型的敏捷英雄依然受到玩家的追捧，其中以隐形刺客的人气最高、小强（地穴刺客）次之。

隐身类的英雄一直是PUB玩家的最爱，偷袭对于菜鸟来说总是那么容易得手（对于被偷袭者来说则是那么致命），隐刺的上榜在于他强力的Gank能力和附带沉默效果的“烟雾”技能，对团战颇有用处。小强则是因为其能控能Gank外带强力的抽魔能力使得他在中前期的作用极其明显，在如今法师当道的环境下小强是当之无愧的法师杀手。做惯蓝领工作的复仇之魂一般只有较老的一批关注CW的玩家用起来才叫得心应手，毕竟谁能真正愿意自己的英雄只是为了帮忙晕人Gank，且全场买眼布控只出平民装丝毫不考虑自己杀人的？美杜莎相比幽鬼来说不但具有后期可塑造性，中前期的作用也较为明显，“净化”“闪电”都是Gank中的利器。幽鬼作为长期4保1的最终兵器，在如今的PUB里也只有少数高手可以一试。

最近的敏捷英雄中，受到冰蛙大力扶持的血魔的确从原本“心有余而力不足”的PUB英雄摇身一变成为了极其强悍的Gank英雄，因为大招割裂减少了1/3冷却时间的缘故，现在的血魔能更频繁的参与到团战中，大量的击杀赏金也使得血魔的出装时间大大提前。

总体来说，敏捷英雄中只有少数在PUB的RD模式下成为了主力，至于其余的，除非你是高手高手高高手，否则很难顶得住“倒塔”的浪潮。


美杜莎的魔法盾和净化技能让她在团战中小有地位


死灵风等TS秒杀，血魔趁机割裂


剧毒术士这类半敏半法的英雄在如今也频受青睐

**结语：**在VS平台，由于众多玩家受到“积分升级”利益的影响，所以在PUB中较倾向于以获胜为第一优先，于是上述的这些英雄在VS的PUB中出场率极高，而且基本上是“如果我能选必选，就算我不会，也要先拿下，绝对不便宜对手”，然后再和自己的队友商量怎么交换自己需要的英雄。但在浩方，反RD党的实力较为庞大，就算是进行RD模式的游戏，也会出现只要自己玩得爽就可以的玩家。整体上RD模式的推出有利有弊，但从冰蛙的初衷和实际的效果来看还是利大于弊的，毕竟这是让PUB向着更具对抗性和竞技性的CW发展的一个标志。P

# 刺客联盟——致命武器

■贵州 yago

| 总评 | 7.5 |
|---|---|
| 制作 | GRIN |
| 发行 | Warner Bros. |
| 类型 | 动作 |
| 语种 | 英文 |
| 文化包容性 | 7.7 |
| 上手精通 | 8.0 |
| 画面 | 8.0 |
| 音效 | 8.0 |
| 创新 | 7.5 |
| 剧情 | 6.0 |

## 为什么要玩这款游戏

由同名好莱坞电影改编的《刺客联盟》是一款非常过瘾的动作游戏，本作以动漫风格的都市英雄故事和火爆射击场面为卖点，游戏中的慢镜头子弹时间有多种变化模式，英雄们还能让射出的手枪子弹以夸张弧线飞行，即使是躲在坚固掩体后的敌人也难逃爆头厄运，当玩家发射弧线弹成功秒杀敌人的瞬间，游戏会自动切换为以弹头为焦点的慢动作画面，这一噱头将带给玩家极大成就感。游戏剧情也与电影故事交相互补，看过电影后再来玩游戏可以对主角魏斯理一家与刺客联盟的恩怨有更深入了解，即便没有看过电影的玩家也会被游戏中闻所未闻的华丽射击特技所吸引。

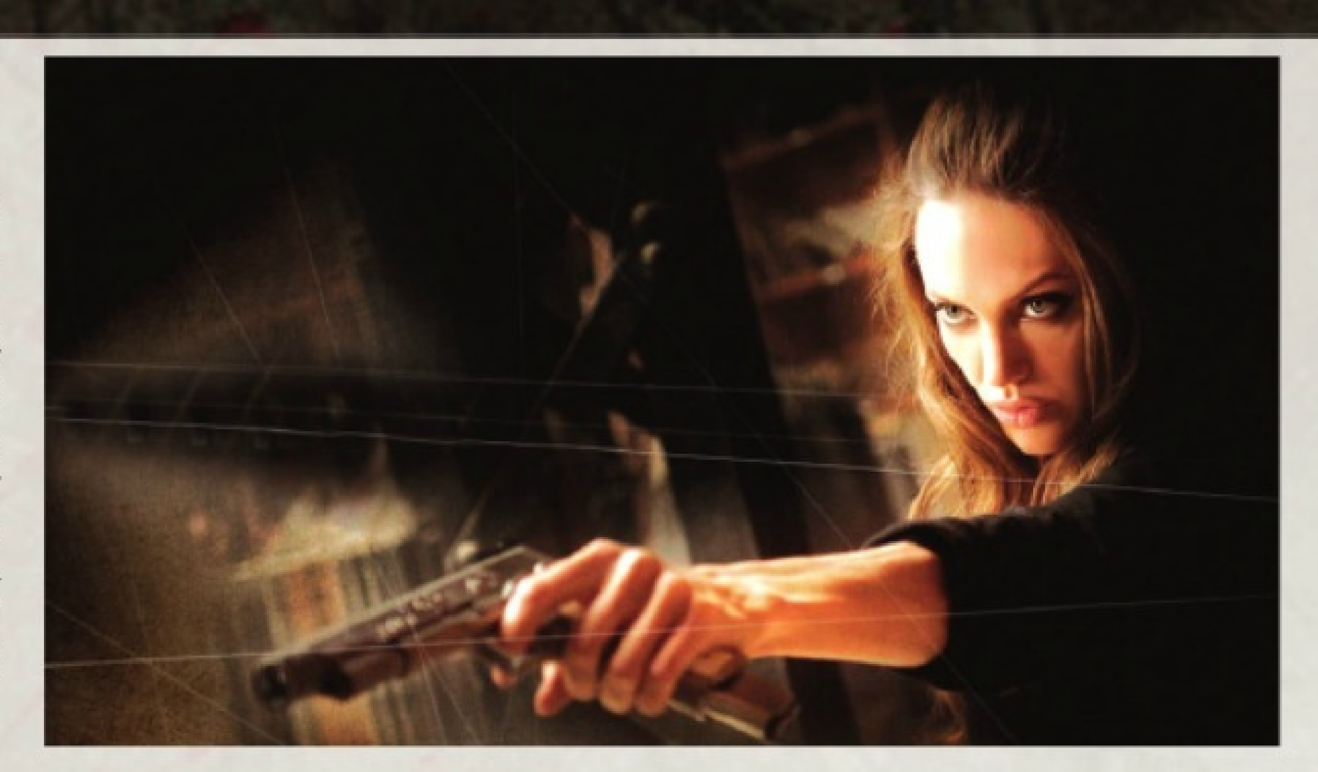


## 电影剧情简介

**注：严重剧透，慎入。**

由于本作主线故事承接电影剧情的结尾展开，没看过电影的玩家可能搞不清很多线索的来龙去脉，因此笔者认为有必要给大家，尤其是那些没看过电影的朋友作一个简单介绍。生活在芝加哥的会计师魏斯理·吉布森（詹姆斯·麦卡沃伊饰演）是个标准宅男，为人懦弱胆小，生活索然无味，某天他在超市卷入一场枪战，美女芙科思（安吉丽娜·朱莉饰演）救了魏斯理的性命并向他透露一个惊人秘密，魏斯理并非自幼丧失父母的孤儿，他的父亲克罗斯竟是神秘组织刺客联盟的金牌杀手，但却遭一位出卖组织的叛徒暗算不幸身亡，唯有继承父亲血统的魏斯理才能学会发射弧线弹的超级特技，这是刺客联盟组织的看家本领，也是对付那位叛徒的唯一绝招。在芙科思和刺客联盟首领斯隆（摩根·弗里曼饰演）等前辈的关怀和帮助下，魏斯理同学悬梁刺股苦练杀敌本领，最后成功由资深宅男速成为一位超级杀手。刺客联盟是一个奇怪的神秘组织，组织的纺织厂里有一台宿命织布机永不间断地自动运行，斯隆等人通过破译纱布上的线头排列密码获取刺杀目标姓名，也就是说天意要谁死，刺客联盟就会不惜一切代价去干掉他，据说这样才能维持世界

秩序，违背这个规则的人就是叛徒，组织必除之而后快。魏斯理历经艰险找到杀害父亲的叛徒，一番激烈较量后，在倾覆的列车车厢中，这位凶悍的叛徒居然伸手抓住了即将坠入深渊的魏斯理，魏斯理趁势开枪击中他胸部，然而叛徒临死的遗言却让魏斯理有如五雷轰顶，原来这位叛徒才是魏斯理的生身父亲克罗斯，所有这一切都是斯隆的阴谋。斯隆力图掩盖暗杀密令上出现自己姓名的真相，对组织忠贞不渝的克罗斯知道此事后反被斯隆陷害。克罗斯的老友、刺客联盟的武器专家帕沃斯基救下了魏斯理，伤愈后魏斯理只身闯入纺织厂将杀手们打得人仰马翻，罪魁祸首斯隆最终也受到应有惩罚。



## 游戏故事大意







魏斯理铲除斯隆等一帮败类后躲在父亲克罗斯的住所避风头，不想半夜被声响惊醒，上楼查看发现有身着SWAT警服的匪人在翻找东西，他们从魏斯理母亲遗像的相框后找到一份暗杀令，魏斯理现身击毙一名匪徒，另一头目带着文件逃之夭夭，几经辗转在天台被魏斯理干掉，但暗杀令已被转交给刺客联盟法国分部派来的女杀手“小蜘蛛”艾瑞娜之手。克罗斯的老友，刺客联盟武器专家帕沃斯基告诉魏斯理，当年克罗斯曾携爱妻与刺客联盟法国分部展开过一场恶战，现如今以斯隆为代表的刺客联盟美国分部已被魏斯理掀了个底朝天，法国分部肯定会出手干预此事。重返刺客联盟基地干掉法国分部得力干将“俄国人”后，魏斯理发现他手臂上有特殊的二进制密码，这是刺客联盟中守护者特有的标志，看来法国分部要准备搬移美国同道的那台宿命织布机。魏斯理可不相信什么命运，他只想为父母亲报仇雪恨，当年克罗斯曾在执行任务中与法国分部的首领“不死者”结仇，这位“不死者”很可能就是魏斯理的杀母仇人。魏斯理连挫布鲁默、艾瑞娜等凶徒，最后在刺客联盟组织的深山墓地找到了被制成木乃伊的父亲遗像，他决心秉承父亲遗志为生身之母报仇雪恨。悲愤中成长起来的魏斯理同学勇闯法国刺客联盟基地，只身单挑众敌，最后拿住“不死者”，孰知“不死者”却告知，正是克罗斯自己杀了魏斯理的母亲，因为克罗斯同志受宿命织布机主义影响太深，揭穿斯隆徇私舞弊内幕后都敢翻脸不认人，以一对十，对违背织布机指示的妻子同样也毫不犹豫痛下毒手。肝胆欲裂的魏斯理同学这才认识到，包括父亲、“不死者”在内的这帮刺客精英都是宿命织布机摆布的玩偶，他自己不愿再走先辈的老路，因此他没有按照暗杀令干掉“不死者”，而是选择了另一条彻底与宿命织布机决裂的道路，这才是魏斯理真正的成熟，也是故事的结局。

## 刺客入门指南

你愿意当个宅男混吃等死，还是做一些未曾想过的大事？也许你只是缺少机会而已，刺客联盟将彻底改变你的生活，还有你自己。

掩体是游戏中第一生存要素，没有掩体的庇护随便来个杂兵两三枪就能撂倒主角，因此任何时候都要找个藏身的掩体，屋墙、石柱、柜子、花坛、铁桶都是好地方。通常情况下附近如果有合适的掩体，玩家只要按空格键就可以自动上前躲在掩体后面，主角能根据掩蔽物的高低自行切换站姿或蹲姿。不过要注意掩蔽物会在敌方火力的持续射击下出现损毁，另外如果想活得久点就别往橙色的燃气罐旁凑。在掩体之间快速移动是很重要的战术技能，躲在掩蔽物后按住左右键或上键可实施左右探头或上探头动作，如果左右不远处或前方有合适掩蔽物，游戏画面上会出现转移提示图标，此时再按空格键主角会做出翻滚、趟地或撑跳等华丽动作跃入新掩蔽物后。朝左右方向的为横移，向前的为跃过掩蔽物前移，这类特技移动速度极快，一般很难被敌人子弹击中。

探头状态下按鼠标右键可显示瞄准锁定环，锁定敌人后再按左键即可开火，主角使用的手枪有射程限制，因此需尽量靠近敌人才能实施攻击。对射中要瞄准敌人头部，力求一枪爆头，如果击中非致命部位需要补很多枪才能消灭对手。按鼠标右键瞄准时，主角的上半身会探出掩体，此时容易遭到攻击受伤。在敌方火力占绝对优势情况下不要轻易探头，尤其面对狙击手时更要格外小心。在掩体后连按鼠标左键可伸枪出去盲射，盲射能压制敌人火力，以便主角安全转移到其他掩体位置。对付持有防弹盾牌的敌人时，盲射是很重要的技能，先压住对方然后立刻横移到侧面攻击其暴露的身体侧面。在上楼梯或无掩体地形下行进时，玩家应按住右键打开准星环时刻准备迎击突然出现的敌人，对于冲到眼前的肉搏型敌人可连点E键用匕首将其格杀，对付落单的持枪敌人也可包抄到侧翼，然后快速冲近并按E键将其刺死。

游戏中有很多关卡都有自动导航的子弹时间模式，此模式下玩家

无法控制主角移动，系统会自动让主角做出各种酷死人不偿命的超炫动作，玩家唯一能做的就是在限定时间内尽快瞄准敌人或飞来的弹头并开火。自动导航的子弹时间模式看上去很美，但因为自由度太差，经历过几次后就不再有新鲜感，权且把它当作半互动的CG动画片段吧。

弧线弹是刺客联盟的招牌特技，发射弧线弹需消耗一枚激素弹壳，玩家每消灭一名敌人即可获得一枚激素弹壳。发射弧线弹时需同时按住Shift键和鼠标左键不放，主角会从掩体后探身出去瞄准，与此同时画面上出现一条连接枪口和目标的弧线，弧线为红色表示弹道受阻无法顺利发射，弧线为白色则表示能顺利发射弧线弹，玩家滑动鼠标可随意调节弧线方向和弧度。当锁定目标而且弧线为白色时，放开鼠标左键即可射出弧线弹。注意有时匆忙瞄准后可能发现弧线尽头无目标，发生这种情况有两种原因，一是敌人尚在射程外，需要再靠近些才能瞄准锁定，二是可能有多个目标，系统无法判定到底要瞄准哪一个，玩家可按鼠标右键快速探头虚瞄一下自己想要攻击的目标，接着缩回掩体再按Shift键和鼠标左键即可锁定刚才虚瞄的目标。如果完成瞄准锁定后想取消弧线弹射击，只需要放开Shift键即可，此时主角会做出盲射压制姿态，再放开左键就能缩回掩体，千万不可先放鼠标左键，否则就会发射弧线弹，打空一发子弹是小事，浪费一枚激素弹壳在激战中可是不容原谅的失误。弧线弹发射后会有两种结果，一种是出现以弹头为焦点的慢动作画面，子弹击中敌人要害部位并将其秒杀，另一种没有慢动作画面，但敌人中弹受伤，并从掩体后踉跄逃出。要射出有慢动作效果的弧线弹有三个条件：快、准、动。所谓快就是从探头瞄准到发射之间的间隔要短，所有动作必须一气呵成，拖得越长越不可能出现慢动作；准是要瞄准目标要害部位，头颈肩胛等位置都可以，注意观察弧线尽头的白点即可判定大致弹着点；动是最好趁敌人即将行动前的瞬间发射弧线弹，这个时候很容易射空，但也更容易打出慢动作效果。如果没打出慢动作也别气馁，趁敌人逃出掩体失去庇护之机应追射几枪将对方彻底击倒，至少还能捞回一枚激素弹壳。


成功进入慢动作模式后子弹成为画面焦点

游戏后期敌人数量明显增多，而且有不少高级兵种能够闪避普通攻击，甚至弧线弹也打不中他们，此时就要施展横移子弹时间特技。横移子弹时间是主角在掩体之间翻滚转移的同时激活慢动作模式，然后从容瞄准并攻击多名敌人，翻滚到新掩体后慢动作自动结束，刚才还在肆无忌惮扫射的多名敌人也一同栽倒于尘埃中。施放横移子弹时间需先在掩体后横向探头，然后按住Shift键不放，注意横移翻滚图标会出现显著变化，留心观察敌人，当有两到三名敌人都在探身射击时为最佳发动时机，看准机会按下空格键就能激活横移子弹时间。进入慢动作模式后，玩家要在主角跃出的同时迅速瞄准敌人头部，每个脑袋至少赏三发子弹，如果是对付Boss不妨打光弹匣。翻滚结束后时间模式恢复正常，只要不是Boss级的敌人被击中头部后都是秒杀效果。发动横移子弹时间特技需消耗两枚激素弹壳，如果成功消灭两名以上的敌人就能挣回消耗的激素弹壳。

## 任务攻略流程

### 第一关 混乱（Clusterfuck）

魏斯理干掉斯隆五小时后，芝加哥，克罗斯的公寓。

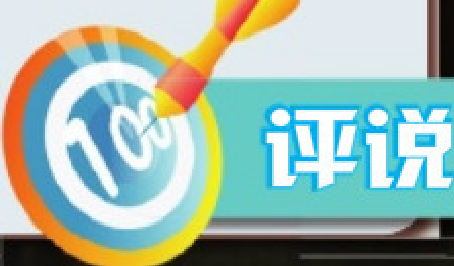
魏斯理·吉布森从噩梦中惊醒，在这个不断重复的梦里，他怀孕的母亲最后总会被一个面容模糊的刺客杀害。起床后离开卧室上二楼开始过场动画，两个身穿警方SWAT制服说法语的家伙正在搜查书房，他们从魏斯理母亲的像框背后里找到一份暗杀密令，魏斯理出枪击倒其中一人，另一人破窗逃走。追到楼顶利用沿途箱子作掩体轻松消灭拦截者，穿过厨房

## 很俗很精彩

《刺客联盟》很俗也很精彩，默默无闻的宅男主角突然有一天发现自己的身世并不简单，父母都是维持世界秩序的超级刺客，可惜遭奸人陷害只留下血海深仇等着这苦命娃去报，犹如进少林上武当的魏斯理同学开始了一段全新人生。在这个世界里，英雄们能以甩飞镖的手势把子弹打出弧形弹道，被揍得遍体鳞伤时只要放入补养槽中休息一夜即可恢复如故，还有一台自动打印暗杀密令的宿命织布机，以及好人坏人互换位置的大阴谋。作为一款游戏，玩家更关注的是各种动作射击特技。在《战争机器》等热门大作的影响下，热衷于掩体射击的玩家越来越多，《马克斯·佩恩》首创的子弹时间模式这些年来也泛滥成灾，但没哪款游戏能有如此异想天开的突破，枪战题材的电影和游戏千千万万，会转弯的子弹却仅此一家，看腻了沙漠之鹰和慢动作镜头的射击游戏玩家们怎能不为它痴狂着迷？

创新的火花虽然耀眼，但它还需要更多助燃剂才能点亮熊熊大火，一鸣惊人的《刺客联盟》在深度上还是略显单薄了点，弧线弹和横移子弹时间的技术含量并不高，一位智商正常的玩家10分钟内就能熟练掌握它们，游戏后期玩家面对的挑战主要来自更多数量的敌人和更复杂的地形，但射击特技却没有进一步的新花样。游戏制作者显然也意识到这点，因此他们加入了大量电影素材、游戏开发视频、美工原创设定画作为隐藏要素。比较有趣的奖励是分别击败五名Boss后可解锁对应角色，玩家再次新游戏时能选择扮演这五位Boss之一闯关杀敌，不过关卡动画里却仍是魏斯理和克罗斯的人物外形。老实说换主角的新鲜劲远不如换武器好使，但因为电影中必须用手枪才能甩出弧线弹，所以游戏里主人公的武器主要还是手枪，使用狙击枪的场景和那个自动导航的子弹时间模式一样乏味，操纵机枪只要掌握诀窍在最高难度下也同样是小菜一碟。

单机故事模式下共有九大关卡，前面的七关短得惊人，敌人数量也少得可怜。最后两关好歹有点长度，主角也能使用全部特技，这款游戏的精华其实就集中在这两关中，前面的七关充其量算是进阶版的教学篇吧。笔者首次普通难度通关后意犹未尽，换到最高难度一小时内通关，此后再无兴趣重温弧线弹的魅力。归根到底，还是花样太少了，如果续集或资料片能够推出更多攻击特技的话，没准能开创一个新的射击游戏王朝。



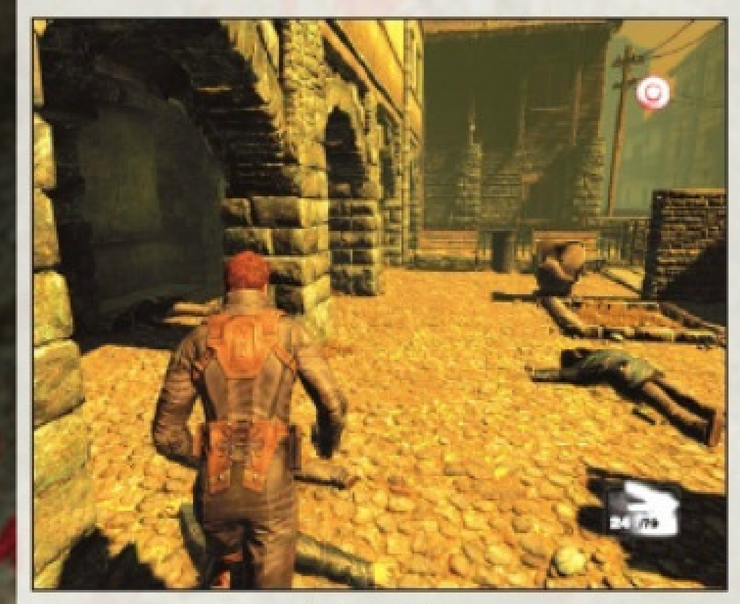
和走廊经玻璃天窗追入仓库，再次进入室内后会有一段自动导航的子弹时间模式战斗，玩家只需在限定时间内瞄准并击中挡路的敌人，注意最后一名敌人会射来一发子弹，最好能顺手击落这枚飞向自己的弹头。在施工的楼顶与受伤逃走的SWAT首领初次挑战，他会将自己蜷缩在盾牌后，对付这招龟缩术的诀窍是先盲射压制，然后马上反方向横移，绕到侧面狂射他暴露的半边身子。首领受伤后逃走，追到楼下消灭两名杂兵后开始正式Boss战。

**Boss战要点：** 对付SWAT首领依然用龟缩大法，但战斗间隙会有杂兵从天而降，利用周围的水泥柱墙保护好自己。同样是先火力压制，然后迅速反方向横移转换掩体，不过这次要连过两道掩体才行，动作一定要快，不然Boss探头发现你在横移肯定会调节盾牌方向。绕到Boss暴露的侧面后狂扣扳机速射，普通难度下三次就能将其放倒。


巧用压制和横移对付Boss

打败SWAT首领后发现他身上没有机密文件，原来文件早已被他交给了刺客组织的女杀手“小蜘蛛”艾瑞娜。躲在高处窥探魏斯理的艾瑞娜被突然出现的帕沃斯基开枪惊走，身为刺客联盟武器专家的帕沃斯基是魏斯理父亲克罗斯的老朋友，他告诉魏斯理这帮人来自刺客组织的法国分部，在随后的交谈中帕沃斯基说出一段往事。如果是初次游戏，过关后会进入训练模式，玩家可学到如何甩枪射出弧线弹。

## 第二关 水落石出（When The Water Broke）


杀开一条血路

1984年，圣米勒山。

魏斯理的父亲克罗斯计划携妻潜逃，但刺客联盟的杀手们紧盯这对夫妇不放。玩家控制克罗斯从屋顶下来穿街过巷，他的双枪火力很猛，尽快抢在敌人进入掩体之前将对方射倒，玩家也可借这个机会熟悉一下弧线弹的实际运用，注意本关敌人会投掷手雷。进入夹街楼房后出现大批杀手追到的动画，夫妇二人被分隔在街道两侧，克罗斯需要提供火力支援为对面的艾丽莎清除挡路之敌，沿着二楼断墙横移过去，墙头有足够弹药可供补给。克罗斯下楼后操纵机枪扫射对面持续涌出的群敌，这挺弹药无限的机枪不存在枪管冷却问题。机枪模式的要诀是适当放开鼠标左键停止射击，此时克罗斯可缩头躲在机枪护板后恢复生命值，如果一味狂扫不知退避极易中弹身亡。之后克罗斯换上狙击枪支援怀抱婴儿的艾丽莎登上对面残楼并顺利抵达右侧古堡护墙。这里要对狙击枪的瞄准中心有一个大致的估算，探头出去后只能看到狙击镜里的画面，如果离敌较近可迅速锁定开火。克罗斯夫妇在城墙上会合后，艾丽莎不幸被刺客联盟法国分部的首领“不死者”狙杀，克罗斯带着儿子逃走，刺客联盟视父子二人为眼中钉下令终生追杀。

## 第三关 俄国人的最后表演（Russian's Last Dance）


利用书箱作掩护靠近Boss

现今，芝加哥。

魏斯理获悉刺客联盟法国分部为保护宿命织布机而来，他返回电影中被自己摧毁的刺客基地，果然发现有可疑武装人员正在清理现场。大院里的枪战很简单，但房屋入口处有个手持盾牌的敌人很难缠，压制后横移很容易被他发现。先消灭周边杂兵积攒弧线弹激素，然后使用弧线弹攻击这家伙，当他中枪身体倾斜时狂扫其暴露的肢体部位。如果还不行可绕到左侧，冲上前去贴近后按E键直接以匕首捅杀。进入基地内纺织厂后很快又开始一场子弹时间秀，玩家在限定时间内射中敌人和飞来的子弹，最后跟着血迹追到一间大厂房内与刺客头目“俄国人”展开决战。

**Boss战要点：** 手持霰弹枪的“俄国人”火力很猛，别妄想和他正面硬抗。先偷袭两枪开打，接着躲到可移动的书箱后，按空格键和前进键将箱子向前推动，横移切换掩体，再推另一个书箱接近Boss，期间屋顶上会降下手持AK47的杂兵，迅速解决他们，然后再收拾Boss。不用弧线弹也能打败“俄国人”，关键是别跟他比火力，他探头出来射击时一定要缩回身子隐蔽。

击败“俄国人”后，魏斯理发现这家伙右臂上铭有奇怪的二进制密码，将其取下带给帕沃斯基看，得知“俄国人”是宿命织布机的守护者之一，据说每台宿命织布机转移时都有三名守护者担任保卫工作。过关后画面右上角表示激素使用次数的弹壳会升级为两个。如果是初次游戏还会接受新培训课程，学习在掩体之间横移时启动子弹时间，同时快速开火击中多个目标。

## 第四关 高空惊魂（Fear of Flying）

2005年，阿尔卑斯山上空三万英尺。

克罗斯被困在一架大型客机的底部货舱中，机上全是刺客联盟的杀手们，要脱离险境只能前往驾驶舱搞到一副降落伞。一路杀到另一头的升降电梯，上客舱层后推动杂物柜向前接近敌人，再次上电梯到第三层，杀手们炸开密封舱门使飞机里一片混乱，消灭所有敌人后下楼来到驾驶舱。“不死者”干掉了飞行员并夺走唯一的降落伞，他还向克罗斯展示了一枚银弹头，上面刻有魏斯理的名字，以示其必杀决心。两人甩枪弹头互撞不分胜负，“不死者”关闭驾驶舱门跳伞逃走，此时飞机开始

笔直俯冲，克罗斯在倾斜的机舱中进入自动导航的子弹时间模式。此处要优先击落敌人射来的子弹，然后再打人。最后克罗斯逃入货舱中的红色跑车，启动引擎反向冲出机舱落在雪地上保住性命。



帕沃斯基总能提供宝贵线索

## 第五关 闭上鸟嘴（Shut the Fuck Up！）

现今，芝加哥。

帕沃斯基告诉魏斯理，那枚刻有魏斯理名字的银弹头是他制作的，他还有一批相同弹头马上要交给一位叫布鲁默的黑人刺客。魏斯理跟随帕沃斯基来到交易现场，在狙击枪瞄准镜中果然见到了和布鲁默一同出现的女杀手艾瑞娜，就在魏斯理扣动扳机的瞬间，艾瑞娜闪身避开，而布鲁默却中弹受伤。魏斯理想要布鲁默手臂上的二进制密码，于是纵身跳入办公楼中，经过一番激战后找到了布鲁默。

**Boss战要点：** 布鲁默持有可隐蔽射击的拐弯枪，就是电影里超市混战中安吉丽娜·朱莉拿的那把枪，因此对付他非得用弧线弹不可。先隐蔽好自己，推动复印机往前靠近，射杀二楼出现的杂兵可攒激素。等布鲁默打完一梭子弹回身的瞬间，立刻锁定发射弧线弹，命中后这家伙会踉踉跄跄从隐身地点冲出，此时应快速追射扩大伤害，然后缩回掩体等待下一次循环，如果激素用完可等待杂兵出现。

击败布鲁默后取得带有密码的手臂并将激素弹壳升级为3个，但布鲁默死前启动了自爆鼠群，整个大楼变成一片火海。往外冲的时候要小心，特别是最后冲出办公区走廊那里会有一名手持双刃的忍者型敌人突然冲上前来贴近肉搏，如果未能射倒它可快速连点E键将其格杀。破窗逃出火海后，返回基地的魏斯理开始质疑帕沃斯基，为什么刺客联盟的人知道帕沃斯基在芝加哥，他认为这老头也是为了那份暗杀密令而来，帕沃斯基只好又说出一段往事解释个中缘由。

## 第六关 射那些混蛋（Shoot That Motherfucker！）

2006年，芝加哥。

克罗斯上次奉命在客机上干掉的目标居然是刺客联盟法国分部的成员，对方不依不饶杀上门来问罪。本关克罗斯换了一对带消声器的手枪，此枪普通攻击威力小且耗弹快，但如果发射弧线弹则带有一击必杀的爆炸效果。消灭大院里的敌人后追入织布厂中，走近织布机后外面涌入很多敌人，利用弧线爆弹消灭他们。最后解决一名偷袭自己的敌人时，克罗斯滑入宿命织布机底下意外发现了标有斯隆名字的暗杀指令，他这才发现自己被斯隆欺骗了。克罗斯来到图书室与斯隆对质，后者溜走并派出大批杀手围攻克罗斯，此时又开始自动导航的子弹时间模式，建议先打弹头再打人。之后克罗斯跑上院墙操纵机枪狂扫大院里四处冒出的敌人，注意停止射击保护好自己。最后克罗斯与“不死者”双双跳上高速行驶的列车车顶决战，这两人都有甩射弧线弹的超级特技，但克罗斯巧妙击中“不死者”的手枪，迸散的武器碎片割烂了“不死者”的半边脸。


图书室中的慢动作大战

本关结束后魏斯理获得超酷的刺客紧身衣和一把威力更大的手枪。帕沃斯基建议，如果魏斯理想了解更多有关自己父亲的秘密，他最好能去一趟刺客联盟的秘密墓地。

杂谈

## 编织信仰的宿命织布机

■北京 Griffin

无论是游戏《刺客联盟》还是电影《刺客联盟》，都让我们的神经被激烈的打斗不断刺激着。虽然故事讲述的是发生在现代的事情，里面的人物使用的也都是先进的枪械，但整部“刺客联盟”都被一种古典的神秘主义笼罩着，其中浓重的宗教气息丝毫不亚于“凡·赫辛”。如果你排开故事中的枪林弹雨，会在事件的背后发现一台神秘的织布机，这台织布机被称作宿命织布机，可以说，它是一切恩怨的起源。

在《刺客联盟》的故事里，宿命织布机不是一台普通的机械，它直接引导着刺客联盟的行动方向。根据刺客联盟的信仰，上帝通过一台织布机来传达他的旨意。当织布机织布时，梭子带动一根横向的丝线高速穿过很多纵向丝线，在高速运动下，梭子从纵向丝线上方还是下方穿过是一个随机事件，最后形成的横向与纵向丝线的交叠状况即是一个随机的结果。有的横向线在上，有的纵向线在上。如果把横向线在上记为0，纵向线在上记为1，那么它们就可以排列成01代码。刺客联盟的成员确信，上帝传达给人类的信息，就藏在这样的代码里。这样的故事设定看上去很荒诞，实际上是具有深厚的西方神话和宗教含义的。在西方神话中，梭子和线圈是命运女神日常工作的主要工具，它们在女神的手中穿梭，人世间便上演着无数幕离合悲欢，而世人在神的眼中，就如同编织得密密麻麻的布眼一样渺小和平凡。

随着时代的进步，刺客联盟的成员也与时俱进地改变自己，从城堡里搬进了公寓，从使用刀剑变为使用枪械，唯一不变的是对宿命织布机的信仰。织布机的传说是否真实已不重要，这是一个关于信仰的坚持和放弃的问题。最终斯隆（Solan）选择放弃，克洛斯（Cross）选择了坚持。直到最后的决战，谜底揭晓，每个人都选择了自己的立场（包括觉悟的芙科思），唯一没有信仰的恰恰是故事的主人公——魏斯理·吉布森，他从头到尾都是一个在信仰之外的被卷入信仰之战的人。


魏斯理上山寻找刺客联盟秘密墓地

## 第七关 无翅蜘蛛（Spiders Don't Have Wings）

现今，比利牛斯山脉附近。

开始身穿刺客紧身衣的魏斯理乘坐缆车上山半途被截停，消灭站台上的敌人后进入屋内，在二楼可找到穿绿色罩头衫的缆车操作员并将其干掉。离开屋子时外面有直升机放下大批敌人，清场登上缆车继续前行。抵达山顶车站后魏斯理从车底逃出，此处敌人种类增多，尤其要当心冲锋的双刀近战男和装备拐弯枪的杂兵，出外上楼梯时注意脚下有近炸地雷，站远点将其射爆即可。进入昏暗的办公大厅后一路杀上二楼见到女杀手“小蜘蛛”艾瑞娜，开始Boss战。

**Boss战要点：**身系悬挂索的艾瑞娜会不断从窗外降下并扫射，她露面的时间很短，对付她必须用横移子弹时间，进入慢动作后瞄准其头部迅速打光弹匣内所有子弹，普通难度下只需三次就能将她击败，如激素不够可等护栏外杂兵出现。

干掉艾瑞娜后从她手臂上获得最后一份二进制密码，魏斯理的激素弹壳也升级为4个。继续往前经过隧道、通风口来到山洞墓穴里，消灭武装僧侣带领的群敌后，在山洞尽头找到被制成木乃伊的克罗斯，魏斯理拿过父亲手中的消声爆弹枪并发誓要向“不死者”复仇。

## 第八关 魂归尘土（Dust to Dust）

现今，圣米勒山附近。

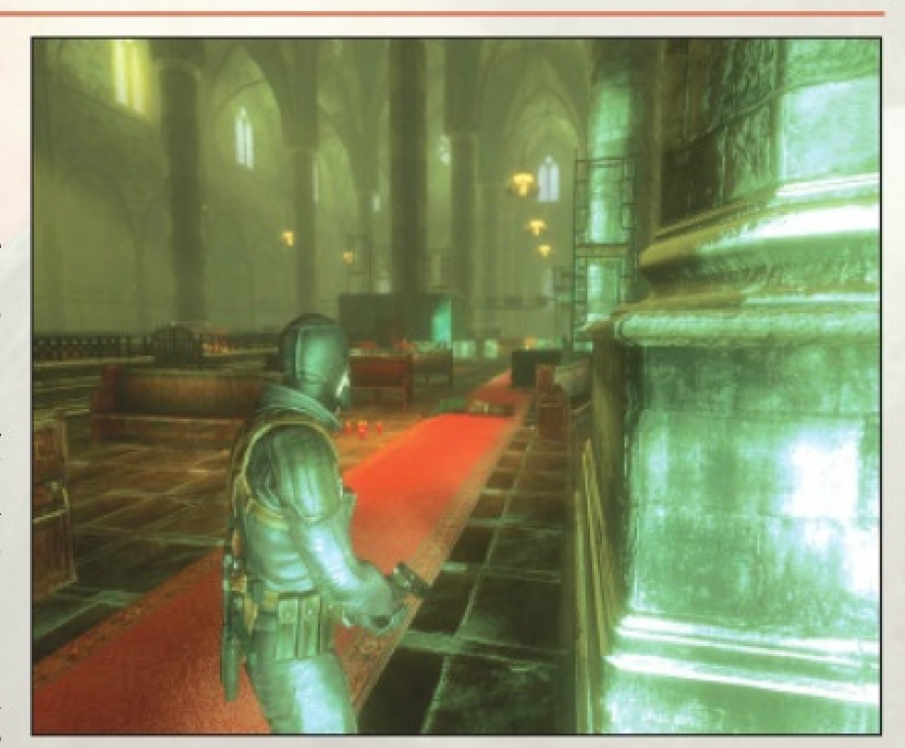
魏斯理只身闯入刺客联盟法国分部所在的修道院，消灭院子里的敌人后进入下水道，注意最后有个穿红色罩头衫的冲锋近战男，他会闪避子弹，连射几枪才能将其打倒。离开下水道来到院子另一端，一路杀敌无数。在一开阔小院会遭到狙击手封锁，被狙击手连续击中两枪必死。利用地形横移并向前靠近，墙口处有两名杂兵，横移子弹时间秒杀他们，同时滚到旁边的狙击死角里。这时又会来一个掷弹兵疯狂向主角投手雷，立刻横移回中间的箱子后面，只有那里才能挡住手雷的爆炸冲击波，甩出一发弧线弹将掷弹兵解决。狙击手从阳台上消失，穿过右侧破楼继续前进。本关会经常遭遇狙击手压阵的群敌堵截，先用弧线弹和横移子弹时间清光杂兵，有时还可利用狙击手的射击死角从容消灭其他敌人，在掩蔽物之间作战术运动，靠近狙击手后快枪将其击毙。上楼干掉狙击手后魏斯理夺得狙击枪，此时要狙杀下面小院内出现的多名普通级杂兵。接下来去教堂路上仍有多场反狙击战斗，敌方武装僧侣、闪避近战男、掷弹兵纷纷出战，要注意节约子弹，最后抵达教堂区的小门即可结束本关。本关无Boss战。


顶着狙击手的致命威胁清除杂兵

## 第九关 你老爸近来可好（How's Your Father?）

现今，刺客联盟法国分部基地。

魏斯理穿过地下坑道前往钟楼搜寻“不死者”，沿途敌人更多也更难对付，主要靠掩体移动和特技消灭敌人。本关战斗难度达到最高，群敌中有一种身穿黑色罩头衫的枪手尤为棘手，这种敌人会躲掩体还会闪避普通攻击的子弹，一旦主角脱离掩体他们总能第一时间抓住机会开火，对付他只能用横移子弹时间爆头，也就是说需要至少2发激素弹壳。进入教堂后利用长椅和木箱曲折前进，消灭第二名狙击手后换上狙击枪回身迎击几名普通杂兵。接下来进入钟楼底部，有一条极其漫长的旋转楼梯通向楼顶，沿途各类敌人层出不穷，每上一层都要十分小心，天井里会有绿衫兵绳降而下，近战男也升级为二人冲锋。最后在塔顶见到“不死者”，魏斯理要他偿还父母血债，“不死者”却透露了一个惊人真相：魏斯理的母亲艾丽莎并非被他所杀，真正杀死艾丽莎的居然是魏斯理的父亲克罗斯，因为克罗斯是宿命织布机的忠实信徒，他接到写有艾丽莎名字的暗杀密令后打定主意大义灭亲，克罗斯杀妻后带着儿子逃跑，“不死者”开枪只是为了阻止他逃走。得知真相的魏斯理怒火中烧，刺客联盟和那台宿命织布机害了他一家人，他现在只能向代表刺客联盟的“不死者”发泄仇恨。


好不容易杀到教堂里，要多用长椅和木箱做掩护

**Boss战要点：**“不死者”会在钟楼顶四周的墙垛间高速移动，他隐蔽的破绽看似很大，但普通攻击根本无法伤害他，只有靠横移子弹时间和快速射击才能让他掉血。“不死者”每来回奔跑一轮后会站到两处墙垛中间施放遁形术，此时将有4名杂兵从窗外翻入，消灭他们可补充激素弹壳。等“不死者”再度出现后继续施展横移子弹时间，瞄准他的头部快速扣动扳机，反复循环直至将其击倒。

被打败的“不死者”并不在乎自己的生死，他向魏斯理暗示这场浩劫的真正目的只是为了培养一位神级杀手，刺客联盟的不朽辉煌将有待于魏斯理发扬光大。可魏斯理已经不相信那套鬼话，他决心与这个装神扮鬼的邪恶组织彻底一刀两断，虽然他手里也有一份写着“不死者”名字的暗杀密令，但他却故意把子弹射入“不死者”脑袋旁的地板里。为了表示对一台织布机决定生死的愚蠢规则的蔑视，魏斯理最后对着“不死者”的那张烂脸洒了一泡尿。P

MEN OF WAR

# 战争之人

■游侠 神之影

## 为什么要玩这款游戏

《战争之人》是一款极为特别的即时战略游戏，不同于其他同类作品，它没有任何建造元素，也没有任何生产元素，人海战术更是无法派上用场，只能在有限兵力情况下利用“RPG元素”对抗敌方的强大军团，其中还需要考验玩家的作战战术和操作技巧。而游戏的最精彩之处则在于拥有多种玩法，不仅可以控制几名士兵潜入敌方阵地进行隐蔽行动，也可以控制坦克部队展开精彩刺激的坦克大战，还可以投入有限兵力进行艰难的防御战，甚至可以像射击游戏一样以第一人称视角战斗。无论哪种玩法，都充满了无限刺激和乐趣，这就是《战争之人》的魅力。

精品 总评 8.1

| | |
|---|---|
| 制作 | Best Way |
| 发行 | Aspyr |
| 类型 | 即时战略 |
| 语种 | 英文 |

| | |
|---|---|
| 文化包容性 | 8.5 |
| 上手精通 | 8.0 |
| 画面 | 8.3 |
| 音效 | 8.0 |
| 创新 | 7.7 |
| 剧情 | 7.7 |

## 苏军战役 通向胜利

### 第一关 战火洗礼

1941年11月，德国“维京”师向苏联境内的罗斯托夫州发动攻势，同时空袭了附近的尤迪诺村，试图打乱苏联红军的防守阵线。身为苏联红军中尉的阿里克塞，在此次空袭中侥幸逃生，最后只能带着几名兄弟突出重围，夺回被德军占领的尤迪诺村。

**主要目标：** 炸毁德军装甲车；在战壕处招募新队员；修复坦克，将德军赶出村庄；占领65高地，消灭来犯德军。

**次要目标：** 无

**过关提示：** 刚开始，德军一辆装甲车迎面而来，机枪火力较猛，切勿与对方正面冲突，可利用众人牵引火力，派遣一人偷偷绕到后方，用反坦克手雷将其炸毁。接着，在前方战壕处招纳几名新队员，随即赶往东侧反攻被德军占领的尤迪诺村，建议利用废弃坦克作掩护，解决村子前沿的数名德军士兵，并夺取一辆履带损坏的中型坦克，需要对其进行修理才能正常使用。修理完毕后，可让四人驾驶坦克向村子挺进，其他步兵则留在原地候命。前方便是尤迪诺村，里面驻扎着大批德军士兵，可驾驶坦克一路扫荡，建议从正面突破，先摧毁入口处的两门防空炮，再对付迎面而来的几辆装甲车，然后再扫射倾巢而出的德军士兵，注意不要被对方靠近，否则坦克难逃一毁。摧毁所有防空炮后，德军会慢慢撤离村子，此时需往北继续



占领65高地，注意周围的德军步兵

行进，占领河对岸的65高地，只需炸毁高地上的防空炮即可。随后，德军运输车队从附近经过，建议在远处炸毁燃油车封堵路口，尽管德军装甲部队紧急护驾，可利用高地优势进行反击，直到对方全军覆没为止，不过要注意用步兵保护坦克安全。

## 第二关 千钧一发

几天之后，整支德国“维京”师挥兵南下，对罗斯托夫州发起总攻，一路上简直是摧枯拉朽，势不可挡。刚夺回尤迪诺村的阿里克塞也只能驻守在罗斯托夫州顿河地区的工厂附近，与当地红军筑起最后一道防线，共同掩护火车装载重要工业设备紧急撤离。

**主要目标：**掩护火车装载货物，直到装载完毕为止。

**次要目标：**保护锅炉房、变电站、泵房、修理车间、工厂车间等区域。

**过关提示：**本关需要掩护火车装载货物，是一场极为艰巨的防御战，屏幕中间的数字为装载货物的进度，需从35%一直装载到100%。片刻之后，德军会从东北两翼向工厂发动连续不断的攻势，北边主要是步兵部队，后期会有几辆中型坦克，而东边主要是装甲部队，但跟随步兵的数量也不少。整个工厂分为锅炉房、变电站、泵房等几个区域，保护这些区域是次要的，可放弃一些区域，将兵力集中在一起，对付蜂拥而至的德军。建议将锅炉房、变电站、泵房的兵力后撤到车站附近，利用高地优势对付从北而来的德军，同时在后方安置一门火炮进行远程轰炸，尽管杀伤力不强，但能牵扯住德军不少兵力。不过，本关难就难在抵抗从东而来的装甲部队，建议将几门火炮安置在房屋后面，利用房屋的遮掩来抵挡对方的炮火轰炸。同时，控制中型坦克对付不断靠近的装甲部队，让两辆轻型坦克负责看守通往车站的唯一通路，但要时刻注意躲避对方的炮弹，一旦中型坦克被毁，就有可能导致局势紧张。如果担心后期坚持不住，可在车站前沿埋下一些地雷，阻止对方继续靠近，地雷在中央的工厂车间附近可找到。


控制好唯一一辆中型坦克是最为关键的

## 第三关 金蝉脱壳

在罗斯托夫州顿河地区一战中，成功掩护火车撤离的阿里克塞却因没能赶上火车而被德军抓获，并被德军带到罗斯托夫州的临时征兵营。无意之中，阿里克塞发现德军一名特派员带着机密文件在此地逗留，便趁拷问之际杀死两名审问军官，试图潜入德军指挥部偷取这份机密文件。

**主要目标：**攻占村庄内的德军指挥部；阿里克塞安全逃离村庄。


在游击队的配合下解救房屋内的俘虏

**次要目标：**与游击队汇合；解救被关押的红军士兵。

**过关提示：**开始仅有阿里克塞一人，且身上武器不多，可迅速跑往东边与游击队汇合，能在箱子里获得不少医疗包和反坦克手雷。随后，迅速跑回对面屋子，等德军轻型坦克和装甲车经过时将其炸毁，这样不仅能缓解游击队的压力，还能从游击队里招纳五名队员一起行动。此后，无需对付周围的德军士兵，只需带着众人沿着村庄边缘往西跑去，从后偷袭德军指挥部，一路需要步步为营，不断从对方手中补充弹药。关押红军士兵的房屋暂时不要进去，里面埋伏了数名德军士兵，硬闯只会伤亡惨重，建议从运输车内补充狙击枪弹药，利用远程狙击击毙指挥部周围的机枪手，协助游击队占领这块区域。最重要的是，游击队会奋勇冲进屋内，帮忙清除里面的德军士兵。几名俘虏被锁在一个小房间内，需开锁才能救出。指挥部里面也有几名德军士兵，可迅速冲进去将其击毙，而阿里克塞则尽量不要参与，一旦死亡就会导致任务失败。占领德军指挥部后，德国援军随即从四面八方发动反攻，此时不需要与对方纠缠，直接沿原路跑到东南角落的逃离点，中途更不要恋战，只需在逃离点附近击毙几名德军士兵，不然会被德军坦克追上。

## 第四关 身后就是莫斯科

1941年12月，德国“维京”师沿着沃洛科拉姆斯克高速公路向莫斯科挺进，面临生死存亡的苏联红军则在距离莫斯科数十公里的地方筑起了几道坚固防线，打算利用阵地战延缓德军进攻速度，等待救援部队的赶来。

**主要目标：**抵挡德军直到主防御阵地完成；撤到第二条防线组织防御；坚守阵地直到主力到达；发动反击将德军赶出村庄。

**次要目标：**无

**过关提示：**德军稍后会从南方蜂拥而至，可让所有士兵躲进战壕内对付不断来犯的德军，并建议手动控制路中央的火炮，阻止德军装甲部队继续前进，一直坚持到后方人员将地雷全部布置完毕。随着德军攻势越来越猛烈，第一道防线很快就守不住了，可让所有人退至第二道防线，集中兵力对付数量更多的德军装甲部队。此时的德军主要从左右两翼发动攻势，左翼的地雷极为有限，难以阻止德军装甲部队的汹涌而来，只能控制中型坦克和数门火炮进行地毯式轰


控制火炮尽情地轰炸

炸；右翼则相对轻松一些，可派遣一队狙击手埋伏在水库边缘，专门对付从此路过的德军士兵。与此同时，还可以消耗点数不断呼叫轻型坦克协助作战，尽管作用不大，但能很大程度减缓德军装甲部队的推进，这样便能坚持到援军到来。此后，可呼叫数辆重型坦克进行反攻，大势已去的德军很难抵挡重型坦克的高速推进。不过，德军在村庄后方架设了两门88mm火炮，位置较为隐蔽，威胁极大，建议呼叫几辆速度较快的中型坦克冲过去将其炸毁，重型坦克则难以担当重任，可能未靠近就被炸毁了。

## 第五关 惩戒营

1942年3月，根据红军最高指挥部的计划，加里宁方面军打算在4月初将德军彻底驱逐出占领区，并全面解放耳热夫镇。可是，攻势却受到了阻滞，面对德军大量坦克和飞机的猛烈反击，红军伤亡惨重，在阿泽沃村更是遇到了德军最顽强的抵抗……

**主要目标：**消灭第一道战壕中的敌军；占领并肃清教堂；占领并守住243高地。

**次要目标：**无

**过关提示：**苏军一开始便向北边的阿泽沃村发动猛攻，但德军在战壕处架设了一挺重机枪，使得苏军士兵寸步难行。在配合苏军猛攻的同时，控制两支小队沿左侧缓缓而行，击毙战壕左侧的德军后迅速冲进战壕，从侧旁偷袭战壕右侧的重机枪手，掩护剩余苏军大胆压上。占领第一道战壕后，部队还需要往北方教堂挺进，此时会有两辆轻型坦克赶来增援。不过，德军在教堂附近架设了两门75mm火炮，轻型坦克无法靠近，只能在火炮的射程范围外用高爆弹炸死炮手，然后再掩护苏军向第二道战壕挺进。没有炮火的威胁，两辆轻型坦克也可长驱直入，直接占领前方教堂。此后，还会有两辆中型坦克赶来增援，可让它们从右翼突击，清除右侧的德军，并夺回一辆已损坏的苏军坦克。由于德军在北边的243高地架设了多门火炮和防空炮，装甲部队难以靠近，建议派一辆中型坦克到右侧山头用高爆弹向高地进行轰炸，解决较近一门火炮便可冲上高地。炸毁剩余几门火炮和防空炮，建议用高爆弹炸死炮手，稍后还需要利用这些火炮来防守。占领243高地后，苏军主力部队沿着左侧公路一路北上，此时可让所有坦克赶往243高地，并让所有步兵控制好火炮和防空炮，等待德军的反扑。几分钟后，德军会从东西两侧发动反扑，注意控制好坦克和火炮，优先对付德军装甲部队，摧毁坦克即可确保243高地的安全。



后期会有一些中型坦克增援

## 第六关 背水一战

1942年6月，德军对克里米亚半岛的塞瓦斯托波尔城区发动第三次攻势，这是苏德南部战场规模最大的一场战斗，苏联红军深知当地兵力无法抵抗德军潮水般的进攻，只好利用海上交通疏散一些城区平民，使得不必要损失降到最低。

**主要目标：**守住第一道防线；防止德军到达海岸，直到所有船只安全撤离。

**次要目标：**摧毁德军的卡尔臼炮。

**过关提示：**本关需要掩护船只安全撤离，又是一场极为艰巨的防御战。苏军一共有三道防线，必须尽可能地守住前两道防线，绝不能让德军轻易接近第三道防线，一旦德军抵达第三道防线的桥梁处，任务就会宣告失败。防住第一道防线比较容易，只需控制好火炮，炸毁逼近的坦克即可高枕无忧。守住第二道防线则比较困难，德军攻势极为猛烈，不断从三路轮番攻击，还派遣卡尔臼炮在后方进行超远程轰炸，苏军的薄弱防线很难抵挡对方潮水般的攻势，即使暂时抵挡住也无法阻止后期的兵败如山倒。建议直接放弃第二道防线，不要派遣任何部队去支援，而是将所有呼叫而来的中型坦克、防空炮、火炮都集中在第三道防线的桥梁处，中型坦克顶在前面，为后面的防空炮和火炮做好掩护。如果担心几辆中型坦克在前方无法坚持，可呼叫几名反坦克兵在两旁协助防守，如此防线简直可以用“一夫当关，万夫莫开”来形容，即使是攻势如潮的德军也难以突破此地。至于德军的卡尔臼炮，呼叫几次轰炸机对其轰炸即可轻松摧毁。


孤注一掷，将兵力集中在最后一道防线

## 第七关 深入虎穴

1945年4月，德军在东线战场接连败退，使得苏军士气大涨，连战连捷的他们更是将目标定格为德国柏林。可是，通往柏林之路还需要突破白俄罗斯境内的西洛高地，那里是德军重兵把守的坚固防线，稍有不慎都有可能导致伤亡惨重……

**主要目标：**穿越德军防线；消灭守卫基地的德军。

**次要目标：**清除道路上的雷区；保持隐蔽，避免触发警报；摧毁火箭炮。

**过关提示：**本关分为前后两个部分，前半部分为潜入行动，需控制四人潜入德军阵地，收集德军的防御情报，为苏军的后期攻势减少一些威胁；后半部分为进攻行动，需控制步兵部队和装甲部队向德军阵地发动猛攻。在潜入行动中，需要从运输车内带上扫雷器和飞刀，沿着右侧山脚往德军阵地渗透，虽然战壕右侧有数名德军士兵驻守，但也可迅速冲过去用无声手枪将对方击毙，整个过程尽量不要引起其他德军士兵的注意，否则会拉响警报。抵达战壕右侧后，派遣一人偷偷跑到山坡处用手雷将探照灯炸毁，然后指挥其他三人从山头摸黑穿越德军阵营，中途要注意躲避对方的巡逻兵。来到北边的十字路

口时，拿出扫雷器扫清道路上的地雷，同时也要注意躲避来回走动的巡逻兵，地雷清除完毕后便可沿路跑到尽头。天亮后，苏军开始向德军阵地发动猛烈攻势，前期仅能控制两辆中型坦克，但足以协助苏军占领阵地前沿的战壕，尽管德军在战壕附近架设了不少火炮，只要稍微注意对方的射程范围，便可轻松躲过炮轰，稍后还可以呼叫更多中型坦克参与攻势。不过，德军阵地位于高地顶部，山路崎岖，上山之路极为危险，建议让苏军坦克先行探路，等情况稳定后再派中型坦克进行扫荡，一些较难对付的火炮也可呼叫轰炸机进行轰炸，尤其是阵地后方的两辆虎式坦克，必须尽早用轰炸机将其炸毁，否则他们将会是苏军坦克的噩梦。一旦炸毁虎式坦克，摧毁德军阵线便只是时间问题。


用轰炸机炸毁虎式坦克，然后再长驱直入

## 第八关 追风捕影

根据苏联红军最新情报，德国人将一份重要情报存放在德国海因恩施道夫湖附近的军事基地内，据说那是一份间谍名单。尽管德军大势已去，但苏联方面不希望对方有翻身余地，特派遣阿里克塞等人前往军事基地偷取间谍名单。

**主要目标：**潜入基地找到间谍名单；为格利申科中士找到医疗用品；夺取水上飞机飞往法尔斯特岛。

**次要目标：**无


在北边的小屋旁找到医疗用品

**过关提示：**

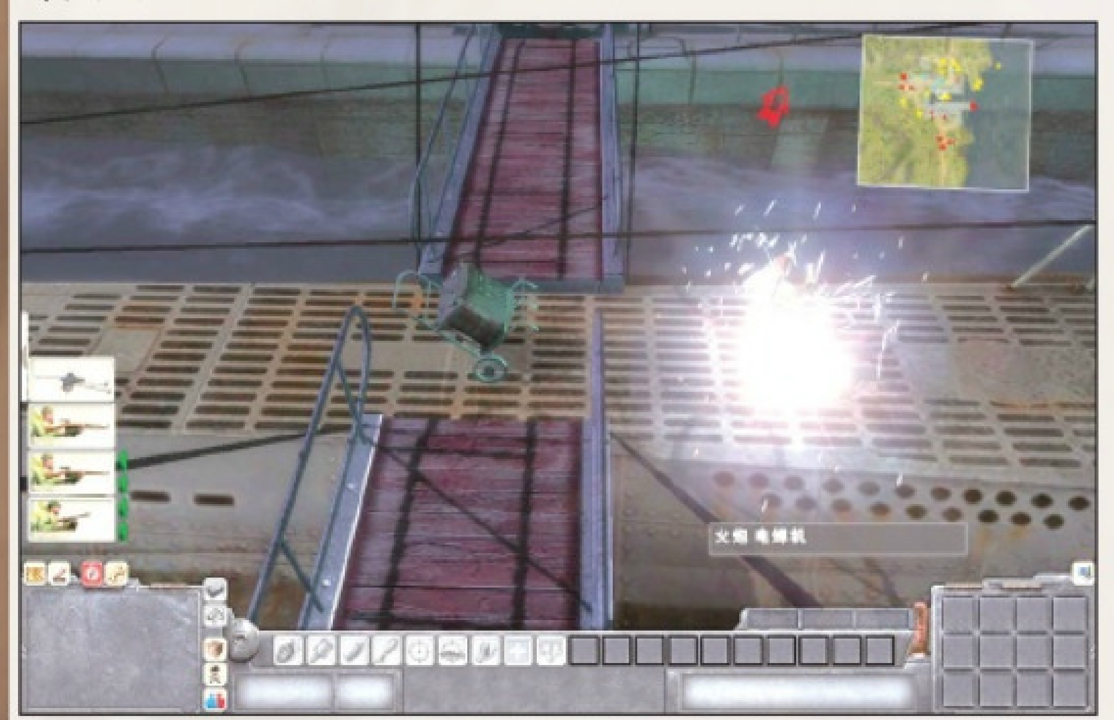
本关依然是潜入行动，一开始需要为格利申科中士寻找医疗用品，它位于北边小屋旁的箱子内，需要越过河流才能到达。几名德军巡逻兵会沿着公路来回巡逻，可无视他们，直接沿山路往北走去。经过河边时，会遇到另外两名德军巡逻兵，建议用飞刀直接将两人杀死，这样便不会引起其他人注意。然后，越过河流清除小屋周围的数名德军士兵，从箱子里取走医疗用品返回出发点救治伤员，这位伤员稍后会自动加入队伍。深夜时分，需要潜入德军基地偷取间谍名单，唯一潜入途径是剪开基地北边的铁丝网，四人可再次沿山路跑向北边，躲过数名德军士兵的巡逻，偷偷溜到铁丝网处用剪刀剪开。此时，只需控制一人潜入基地，尽管前方有一名德军士兵蹲在地上修理汽车，但慢慢爬过也不会被发现，可从对方房屋侧旁爬向基地另一侧，中途依然要躲避多名德军士兵的巡逻，最后不动声响地进入指挥部。完成任务后，立即沿原路返回铁丝网处，带领众人顺着旁边那条公路往南边山坡走去，中途同样要躲避几名德军巡逻兵。来到山坡处时，建议趴在山顶上用狙击枪清除山脚下的德军士兵，等确保安全后再冲到码头，驾驶水上飞机离开。

## 第九关 飞翔的德国佬

由于苏军向西洛高地发动攻势，见势不妙的德国情报人员迅速转移了所有重要文件，据说间谍名单已被转移至波罗的海的法尔斯特岛内，那里有德军一个秘密海军基地，阿里克塞等人只好驾驶水上飞机连夜赶往，不惜一切代价也要得到这份关系重要的间谍名单。

**主要目标：**消灭潜艇附近的守军；找到电焊机进入潜艇；打开港口闸门。

**次要目标：**摧毁海滩上的高射炮；到达通讯中心呼叫突击队增援。


将电焊机拖到潜艇处，人离开潜艇才会出现齿轮图案

**过关提示：**

登陆法尔斯特岛海滩后，大胆往前移动，利用狙击枪击毙起身抵抗的德军士兵，同时趁机摧毁位于海岸边的高射炮。向通讯中心挺进时，注意埋伏在蓄水箱顶部的德军狙击手，必须将他击落才能继续前进。通讯中心前沿有一座较为隐蔽的碉堡，建议派遣一人慢慢爬过去用手雷将其炸毁，然后再派遣狙击手爬到蓄水箱顶部清除通讯中心附近的守军，其他人则在狙击手掩护下迅速冲到通讯中心夺取防空车和火炮，用它们来解决剩余守军。占领通讯中心后，突击队援军会从天而降，可让他们撤离到蓄水箱附近，让另一名狙击手也爬到蓄水箱顶部清除潜艇附近的守军。随后，大批德军士兵闻声而来，可控制防空车进行扫荡，遇到德军装备部队则立即后撤，利用火炮进行轰炸。如果能保住这辆防空车的话，稍后便可对德军基地进行大扫荡，而那门火炮也可大胆移至潜艇附近，炮轰对面房屋后的中型坦克，德军隔一段时间会从东边入口派来援军，建议利用防空车和附近碉堡来牵制对方。与此同时，派人到东北角将电焊机拖到潜艇上，用它割开潜艇舱盖。没过多久，德军增援部队陆续增多，需要控制潜艇进行反击，此时可派遣一人迅速冲到东边变电站启动开关，协助潜艇发射鱼雷将闸门外的增援船只炸沉。

# 德军战役 烈焰之土

## 第一关 水星行动

1941年5月，希特勒发布代号为“水星”的攻占计划正式启动，德国空军随即向埃及克里特岛发动攻势，大批空降部队强行登陆克里特岛，试图夺取计划关键之一的马里门机场，结果却在那里遭遇英军的顽强抵抗……

**主要目标：**解救被俘伞兵；救援被困于坠机旁的战友；粉碎英军右翼的增援；摧毁防空火炮，占领指挥塔；肃清跑道地区，确保运输机安全降落。

**次要目标：**消灭山头上的机枪手。

**过关提示：**刚空降至克里特岛海滩，便遇到几名闻声赶来的英军士兵，可迅速击毙对方，夺走其身上的枪支弹药。随后，在农田附近牵扯英军火力，掩护战友顺利空降着陆，幸存战友均会加入队伍，但需要为他们配备武器。队伍壮大后，可沿农田往北挺进，尽管英军在前方架设了一挺重机枪，但可利用沙包遮掩击毙机枪手，并夺取这挺重机枪对付不断涌现的英军士兵，其他人可放心跑到西边小屋解救被俘战友。解救出被俘战友后，还需赶往前方坠机处，解救另一批被英军围困的战友，建议驾驶小屋附近的吉普车进行扫荡，对方难以抵抗吉普车的机枪扫射。稍后，英军会从右翼增援，可派遣部分士兵埋伏在公路旁展开偷袭，英军增援部队均为运输车和装甲车，对付运输车数枪就能搞定，对付装甲车则只能靠重机枪扫射。粉碎英军右翼增援后，往北挺进还需要面对数门防空火炮，尽管英军兵力较多，但整条防线不堪一击，如果能占领防空火炮进行反轰炸，可使得对方寸步难行，有一辆中型坦克隐藏在房屋后面，尽量先将其炸毁再占领防空火炮掩护队伍长驱直入，直到占领指挥塔为止。不过，英军在跑道附近还埋伏了两辆中型坦克，威胁德军运输机的降落，只能派遣步兵冲过去用反坦克手雷炸毁，这些反坦克手雷均可在坦克附近的箱子里找到。



这里是英军指挥部，占领它较为轻松

## 评说 令人心动的战争

■游侠 奥杰

玩这个游戏的时候，有两个地方最让人心动。第一个是在游戏开始不久，本来一切普通得不能再普通，先是指挥着孤单无援的新兵小队干掉了一辆坦克，接着又摧毁了一座MG炮台。突然，发现一辆闲置的坦克，马上想到“Direct Control”选项，直接上车，方向键控制坦克行动方向，鼠标瞄准攻击目标，第一炮掀翻了附近茅屋的房顶，木屑横飞，第二炮击中墙围，砖瓦四散。硝烟过后，只剩下地基和一两根房柱，心中窃笑不已。

如今，市面上二战背景的游戏可谓不少，其中也不乏有一些创新之作。与传统的即时战略游戏相比，《战争之人》抛开了司空见惯的繁琐程序，比如建设基地、生产战斗单位，以及合理运用“石头剪刀布”机制来打垮对手，而是侧重单兵作战，并且几乎没有任何增援，即便行进过程中发现一些战斗单位，也基本没有机会“买进”，或者限制重重，难于增兵。从这个角度来看，《战争之人》更像是一款实时战术游戏，而不是即时战略游戏。我们必须善待每一个初始战斗单位，因为游戏不会善待我们，如果愚蠢地派一辆坦克横穿敌军三座炮台封锁的道路，那么坦克肯定被火炮干掉，从而使得后面的战斗进程变得更加困难。

俗话说“一物降一物”，但是《战争之人》中并没有沿用传统的“石头剪刀布”机制。比如，一座反坦克炮台能够轻松干掉一辆坦克，但是同等机会下，如果坦克先发现炮台，瞄准好，两炮就能摧毁炮台；坦克上的重型机枪能撂倒一队步兵，但是一个步兵投掷一颗手雷，就能让这个巨大的战争机器变成一件现代艺术品。胜败的关键在于出手的时机，正所谓“先下手为强，后下手遭殃”。

说到战术，还必须提一提AI，如果AI不配合，就根本没有任何战术可谈。《战争之人》的AI让人既怜且恨，可以说是“成也AI，败也AI”。通常情况下，AI的表现还是不错的，比如驾驶坦克行进，如果我们控制火炮攻击目标，电脑将自动控制机枪对付敌人，并且命中率很高，我们就不必手忙脚乱地来回切换火炮和机枪。再有，当士兵遭到攻击的时候，会自动移动到掩体后面，或者迅速倒下俯卧，或者投掷手雷反击，或者利用战斗间歇用绷带自行包扎，也算是有脑子。然而，AI也有犯傻的时候，尤其是接受直接命令进行寻路，比如，让苏军士兵快速冲进前方几米处的战壕入口，而他偏要跑向战壕最远端的入口，结果在敌人机枪扫射范围内被干掉。试想，当初苏军的战士们要是都像游戏AI这种智商，打赢战争简直是势比登天。

不过，出色的游戏通常都有一些有趣的特殊之处，就像《全面战争》系列或者《战地》系列。不提蹩脚的寻路设定，不提让人头疼的隐秘行动关卡，只说我们打破Panzer履带下的冰面，让它沉到河底，然后趁机发动反击，扭转战势，这就是游戏第二个让人心动的地方。



## 第二关 炙热沙海

1941年11月，“沙漠之狐”隆美尔所率领的德国非洲军团在北非战场异军突起，令当地英美联军刮目相看。由于已切断北非军团的后勤补给，蒙哥马利指挥的英军第八集团军便向位于伯阿尔克莱特的非洲军团总部发动代号为“十字军”的进攻……

**主要目标：**摧毁英军火炮；守住山头阵地；阻止英军进入峡谷。

**次要目标：**消灭英军侦察部队。



防守第二道防线的关键是迫击炮装甲车

**过关提示：**本关需要运用有限兵力阻拦大举南下的英军装甲部队，难度较大。本关有两道防线，第一道防线比较容易守住，英军只会从三路陆续发动攻势，刚开始是中路的侦察部队，威胁不大。接着是右翼的先头部队，建议呼叫几辆中型坦克、迫击炮装甲车和88mm火炮驻守在阵地右侧进行防守，让中型坦克顶在前面牵扯火力，迫击炮装甲车和88mm火炮则在后方疯狂轰炸，摧毁对方所有装甲部队即可。随后，英军主力会从中路和左翼同时发动大规模进攻，此时继续呼叫更多装甲部队进行支援，同时让右翼的中型坦克、迫击炮装甲车和88mm火炮赶到山头阵地协助防守，摧毁对方所有坦克才能退至第二道防线。第二道防线防守起来比较困难，英军不仅会从左中右三路同时进攻，而且左右两翼的英军不经过中央的山头阵地，直接南下前往峡谷，防守战线被拉长使得难度骤然增大。不过，英军的中路攻势稍弱一些，可派遣大批中型坦克、迫击炮装甲车赶去左右两翼协助防守，最主要是能控制好88mm火炮，它是此次战役胜利的关键。同时，可呼叫几辆中型坦克在峡谷附近组建最后一道防线，防止有“漏网之鱼”进入峡谷。

## 第三关 沙漠堡垒

1942年6月，隆美尔一改猛冲猛打的常态，改以稳扎稳打的战术，决心对英军阵地逐个攻克。经过层层推进，隆美尔的部队牢牢地箍住了英军各个防地，20日凌晨更是向利比亚的托布鲁克城堡发起猛烈攻势，先是上百架轰炸机的俯冲轰炸，接着是上百门火炮的远程轰击，最后是上百辆坦克的长驱直入。

**主要目标：**摧毁英军的反坦克路障；摧毁英军防线；将榴弹炮布置在海岸边，封锁海湾；击退英军反攻；消灭城堡守军；占领油库。

**次要目标：**击沉英军敌船和运输船。

**过关提示：**开始进攻后，英军在阵地前沿设下了几道反坦克障碍，第一道障碍是三处栏栅，需要用反坦克手雷才能清除，可投掷烟雾弹掩护步兵冲过去炸毁；第二道障碍是数枚地雷，需要解决前方的几个机枪火力点才能进行扫雷，可借助坦克的远程轰炸为工兵扫清障碍。攻入小镇后，坦克部队继续往北挺进，建议不要沿两旁街道前进，英军在路边埋下了不少地雷，只能从小镇中间穿过，直达对面海岸边，尽管中途会遇到英军几辆中型坦克，但都不难对付。占领海岸线后，将两门榴弹炮停靠在海岸边，专门炮轰从附近经过的英军运输船，这些运输船均从右向左航行，炮轰时要注意提前量，最好能击中船尾驾驶室，炸死船员能令运输船停滞不前，一共需要击沉三艘运输船才能完成任务，此任务可能需要一定耐性。此外，英军冲锋舟会不断往海岸冲击，必须在岸边派遣几辆坦克协助防守。要注意的是，不能让榴弹炮过于靠近左侧城堡，否则会遭到英军炮轰。击沉三艘运输船后，还需要向西北角落的城堡发动猛攻，必须先摧毁城墙上的高射炮，才能让坦克部队安全冲进城堡。艰难占领城堡后，派遣几名步兵进入中央小屋的地道里，在那里触发另一个小任务，接着他们会出现在城堡另一侧，需要占领那里的油库，建议在出发点附近夺取一辆吉普车往油库冲去，再利用吉普车和油库附近的机枪顶住英军的不断来袭。



几门火炮停靠在此，专门轰炸英军运输船

## 第四关 疾驰突尼斯

1942年11月，隆美尔非洲军团的辉煌胜利已成过眼云烟，英军在阿拉曼战役后似乎重拾信心，紧紧追逐撤退的非洲军团。与此同时，数千精锐的盟军部队在阿尔及尔、奥兰和卡萨布兰卡登陆，试图占领突尼斯，并从后方攻击士气低落的德意军队。

**主要目标：**侦察路口地区，扫清沿途地雷；侦察西边村落，消灭英军巡逻队；保护车队不受攻击。

**次要目标：**消灭英军侦察小队；摧毁通讯车，阻止英军通信兵发报。

**过关提示：**卡车车队在干涸河道附近停了下来，可派遣两队步兵到对面山头展开调查，沿途会遇到英军侦察小队，必须迅速将他们击毙，不让他们逃回村庄报信。接着，从路口处潜入村庄，利用房屋或树木的遮掩对村庄守军发动袭击，建议先击毙北边的机枪手，再对付正在发报的通信兵，顺便炸毁通讯车。稍后，英军会从村庄西、北两侧发动反扑，可利用吉普车和重机枪压制对方持续反扑，并在箱子里翻出探雷器，清除路口处的无数地雷。清除地雷的同时，也可将地雷埋在东边河道上，英军增援部队稍后会从这里出现，多数为中型坦克，可用地雷“招待”他们。当卡车车队开始向北前进时，英军第一批增援部队从北而来，可控制三辆中型坦克保护车队，消灭这批增援部队。随后，轰炸机对附近村庄进行轰炸，可惜落下的岩石却把路口堵住了，只能改从东边路口向突尼斯前进，而英军第二批增援部队正好也从东边赶来，建议利用新增援的坦克部队占领东边小高地，利用高地优势歼灭英军增援部队，直至所有车队安全离开。

## 第五关 最后一战

1943年4月，北非战役逐渐进入尾声阶段，由哈罗德·亚历山大指挥的英美盟军将残余德军逼退到海岸，迫使他们缴枪投降。不过，大势已去的部分德军却在刚瑟·勃格的带领下，死死不肯屈服，还打算在突尼斯的垃古莱特湾作最后的抵抗……

**主要目标：**将英军挡在海边，直到指挥部完成疏散；阻止英军进入城镇中心。

**次要目标：**摧毁英军火箭炮。



坚守最后一道防线，坚持就是胜利

**过关提示：**本关需要在港口附近抵抗英军进攻，英军会趁黑夜大举南下，需要不断使用战舰照明弹才能看清前方情况，尤其是对方的迫击炮小队，在阵地前沿威胁极大，可派遣一辆装甲车上前镇压，来减轻防线压力。随着英军坦克部队的到来，第一道防线基本可以放弃，所有兵力退至第二道防线协助防守，注意控制好唯一一辆虎式坦克，削弱英军咄咄逼人的气势，海岸边的防线也要注意英军坦克的入侵，建议手动控制火炮对准英军坦克进行炮轰，如果实在难以抵挡的话，也可呼叫战舰进行远程轰炸。第二道防线失守后，可开始呼叫中型坦克和虎式坦克协助防守，同时也要呼叫一些步兵来阻拦英军步兵的地面推进，他们还能使用反坦克手雷炸毁逼近的英军坦克。在防守期间会出现一个小任务，需要控制几名步兵赶到码头附近摧毁英军火箭炮，可等英军装甲部队离开再沿小路赶到码头，击毙炮手抢夺火箭炮进行反轰炸。经过这次轰炸，英军坦克部队的数量会骤然减少，难度也会所有减弱，不然海岸边的战舰会被火箭炮炸毁，而难度也会越来越大。最后，所有兵力坚守在城镇中心附近，摧毁所有来袭的英军坦克即可保证城镇中心不受侵犯。

# 盟军战役 追猎沙漠之狐

## 第一关 军火大盗

1942年7月，英美首脑决定实施进攻北非的“火炬”行动计划，并任命艾森豪威尔将军为“火炬”行动的盟国远征军总司令。直到11月初，“火炬”行动才得以真正执行，英美联军随即对北非的阿尔及尔、奥兰和卡萨布兰卡实施登陆，并占领沿海主要港口。

**主要目标：**到旧塔楼会见特工；升起国旗向抵抗组织发信号；消灭军火库周围的德军；防守阵地直至装运完成；将运载武器的卡车开到撤离点。

**次要目标：**到达军火库。

**过关提示：**本关分为前后两个部分，前半部分为潜入行动，需要控制几名步兵穿过德军把守的城镇街道，在旧塔楼处会见特工；后半部分为防守行动，需要占领军火库，击退德军持续不断的进攻。在潜入行动中，可控制四人游至对岸，趁守卫不注意时从中间小巷溜到对面街道，中途需要利用房屋或树木的遮掩才能躲开巡逻士兵。来到旧塔楼处，附近还有三名守卫，可趁三人聚在一起时用无声手枪迅速将三人击毙，这样不会暴露目标，也不会导致警报响起，而且必须杀死这三人，躲藏在塔楼内的特工才会现身。与特工取得联系后，沿街道往附近的军火库跑去，建议从后门潜入军火库，但要注意躲避来回走动的巡逻士兵。来到军火库内，先补充弹药再占领机枪炮，对付闻声赶来的德军士兵，三挺机枪同时扫射，德军几乎难以靠近，不过要注意一些从背后偷袭的德军士兵。歼灭军火库周围的德军后，不要急着升起国旗，先在军火库内找到地雷，在军火库正门处和军火库与塔楼之间的三岔路口处埋下无数地雷，德军增援部队稍后会从四面八方向军火库发动反扑，都需要经过这两个位置，只要炸毁德军的装甲车和坦克，防守任务便会轻松很多。当军火装载完成后，可控制装甲车为卡车开路，直至安全抵达撤离点。

## 第二关 停战协定

1942年11月，为了让“火炬”行动进展更为顺利，艾森豪威尔派遣几名精英联合当地平民夜袭阿尔及利亚德军总督府，试图绑架德军指挥官达尔朗将军，并强迫对方签下停战协议。

**主要目标：**抓捕达尔朗将军；在协商期间进行保卫。

**次要目标：**封锁宅邸的可能出口。



将所有兵力集中在这座大屋附近

**过关提示：**行动开始后，参与行动的平民较多，需要给每位平民配上武器弹药，这些东西均可从运输车内获得。准备完毕后，便可对总督府发动攻势，建议不要从正门闯入，可绕到左侧入口展开偷袭，尽管这样会导致德军拉响警报，但无需担心，德军不会出动装甲部队，可先击毙控制探照灯的德军士兵，再利用机枪扫射和围墙掩护解决闻声赶来的德军士兵，最后让整支队伍往中央的总督府大楼推进。值得注意的是，当队伍踏进总督府大楼旁边道路的瞬间，达尔朗将军会从大楼内跑出，驾车往右侧出口紧急逃离，建议不要过早靠近总督府大楼，先跑到大楼西北角落炸毁达尔朗将军的座驾，这样便可轻松俘虏试图逃跑的达尔朗将军。抓住达尔朗将军后，德军增援部队会在五分钟后从东西南三个方向向总督府发动反扑，可提前在大楼正前方和左右两侧的道路上埋下无数地雷，并让所有人守在大楼内外以及大楼两侧，同时呼叫步兵部队和补给卡车协助防守，尽管德军来势汹汹，但很难给总督府大楼构成威胁，只要坚持到达尔朗将军签下停战协议即可过关。

## 第三关 对决

1942年11月，盟军小分队经过突尼斯城镇泰布勒拜时，偶然发现德军一个秘密空军基地，没有人料到如此偏僻的地方居然有一个德国空军基地。看着排列整齐的飞机和刚粉刷过的新建筑，盟军小分队产生了破坏空军基地的念头……

**主要目标：**消灭德军机枪阵地并占领城镇；潜入空军基地；摧毁敌军飞机或消灭德军飞行员；消灭防守机场的敌军。

**次要目标：**夺取敌军坦克。

**过关提示：**前期需要在暗无天日的风沙中展开行动，环境如同黑夜一般，城镇内的德军很难发现远处的动静。不过，德军在城镇内布置了大量机枪阵地，从正面突破可能会伤亡惨重，建议采用迂回包抄战术，绕到城镇一侧从后进行偷袭，途中注意利用房屋遮掩和手雷抛投，清除这些机枪阵地极为轻松。清除德军机枪阵地后，来到德国空军基地前沿，需要潜入机场搞破坏，但德军防御严密，还有数门火炮镇守在机场入口处，唯一突破口是机场右侧，那里停放着两辆中型坦克，其中一辆坦克可以修理，只能从这个突破口冲入机场。冲入机场后，建议迅速夺下最近的防空炮，并利用防空炮炸毁附近的斯图卡飞机，然后再修好那辆中型坦克，沿着机场跑道夺下周围的火炮点。此后，德军装甲部队会发动反扑，而盟军小分队也会获得两辆中型坦克的支援，控制好这三辆中型坦克，借助防空炮的压制，可轻松将德军装甲部队全部歼灭。


夺取德军机场右侧的中型坦克

## 第四关 突尼斯告急

1943年2月，隆美尔发动的反攻给盟军造成极大的打击，可惜在短时间内，隆美尔部队却因补给问题将盟军赶回了突尼斯边境，并遭受装备和兵员的巨大损失，盟军也借此机会冲过突尼斯城镇斯贝特拉，打算打当地德军一个措手不及，并占领突尼斯。

**主要目标：**突破防线前往斯比巴；获取一桶汽油给汽车加注燃料；掩护下士；摧毁德军火炮；在路口处放置炸药清出道路。


这一关是所有关卡中最好玩的

**次要目标：**无

**过关提示：**本关是一个极有特色的吉普车关卡，轻松有趣，只需坐在吉普车上控制机关炮射击沿途出现的德军，玩起来类似一款射击游戏。在前进过程中，吉普车会因各种原因在半途停下，同时会激活一些小任务。第一个任务是为吉普车加油，先消灭附近村庄的德军士兵，再从卡车上装载汽油回来。其他几个任务则是防御战，都需要镇守一块区域，阻止德军的疯狂来袭。大部分任务相对容易，仅最后一个任务稍微有点难度，前进道路被倒塌房屋挡住了，需要用炸药炸开一条路，一个士兵会蹲在角落里制造炸药，但需要其他人掩护。建议让两名士兵在附近抵抗德军来袭，一人控制吉普车的机关炮，一人躲在沙包后面，对付从两边蜂拥而至的德军士兵，如果弹药不足，可从附近的箱子内补充。炸药制造出来后，必须派第三人将炸药放到被堵路口上，连放三枚炸药即可炸开障碍，建议从另一侧街头小巷前往被堵路口，那里较为安全，不用担心来袭的德军士兵。

## 第五关 转折点

1943年2月，非洲军团一个师突破美军在斯比巴的防线，并向西部的勒凯夫挺进，试图包抄盟军并切断其补给线。与此同时，隆美尔主力装甲部队猛攻凯塞林山口，迫使胆战心惊的英国人、法国人和美国人抱头鼠窜，他们撤回阿尔及利亚试图在那里建立最后的防线。

**主要目标：**阻止德军突破基地防线；消灭德军火箭炮；击退从东部而来的德军主力；消灭德军迫击炮；发动反击，消灭德军装甲师残余部队。

**次要目标：**无

**过关提示：**本关是最为艰难的一场防御战，德军攻势非常猛烈，盟军兵力有限很难抵抗。开始后，会有6分钟准备时间，可将所有士兵安排在坦克和高射炮内，包括控制探照灯的士兵，一辆坦克只安排两名士兵，尽可能选择重型坦克，例如丘吉尔、传教士、反坦克炮等，所有炮弹均选择装甲弹，用来对付德军装甲部队比较有效。不过，这样防守起来还是比较困难的，建议驾驶两辆小坦克堵在工厂门口处，稍后而来的德军坦克会塞在门口进不来，此时用火箭炮和重型坦克轮番轰炸，直至击退德军数轮进攻。随后，德军还会派来数辆虎式坦克，必须尽早击毁它们才能确保防线安全，不然被对方突破防线会导致功亏一篑。在最艰难的时刻，盟军援军从后方即时赶到，派来三辆丘吉尔坦克和两辆传教士，可借助它们的力量进行反击。


尽管可供使用的坦克较多，但仍要避免伤亡

要注意的是，德军大部分坦克是可以修理的，可修复对方的虎式坦克，再对右侧的德军装甲师残余部队发动反击，那里也有几辆虎式坦克镇守，突破起来会比较困难，建议用传教士的105mm榴弹炮进行远程轰炸，确保安全后再让所有坦克长驱直入，将德军装甲师残余部队悉数歼灭。




# 《使命召唤——世界战争》小贴士

## Call Of Duty: World At War

■游侠 奥杰

**1.获取外星人的光线枪**

在Little Resistance任务中，当船被毁坏之后跑上岸，对日军的防线呼叫空中打击。将敌人清扫干净后跑向右边的海滩，你会看到几个弹坑，那里隐藏着复活节彩蛋。如果你想拿到的话需要走过四个弹坑。首先你要走过一个装满了水的大弹坑，然后向左转，走过一个装满了水的小弹坑。接下来再向左转，走过一个小的无水弹坑，最后再向左转，走进一个装满了水的巨大弹坑，站那里等10秒钟后，屏幕晃动并听到奇怪的声音，地面会升起四座狮子雕像，它们的嘴里各叼着一支外星人的光线枪。

**2.“非法”补充弹药**

在任何难度下的Solo模式任务中，如果用光弹药，可以尝试以下方法补充弹药：找一个普通队友（与故事情节无关的人），靠近他，用匕首在他的头部或者身体外侧滑动，可以杀死队友，这样就能拿到他丢下的武器。进入战斗的时候，普通队友将被其他人取代，不会对战斗造成影响。

**3.在僵尸模式中轻松获得点数和金钱**

在刚开始的几个回合中让僵尸打破木板冲进来，用匕首干掉它们，每次爆头将得到130点，比简单地射击敌人可获得更多点数，从而获得更多金钱。不过到level3之后，僵尸会变得很难对付，就不适合采用这种方法了。

**4.在僵尸模式中提前做准备**

在每个战斗回合结束前，不要杀死最后一个僵尸，而是用手雷炸掉它的双腿，它将缓慢地在地上爬行，这样你就可以获得足够的时间来修补好窗户，而后再干掉僵尸，从容地迎接下一回合的战斗。



**5.收集死亡卡牌**

在单人模式中到下面地点收集死亡卡牌（Death Card），就可以在多人合作的僵尸模式中开启相应效果。

**(1)Thunder（红心8）**

任务：Semper Fi

效果：击中敌人头部时有爆炸效果。

地点：从窝棚出来，进入右侧的另一个窝棚，拿到卡牌。

**(2)Hard Headed （梅花4）**

任务：Little Resistance

效果：降低敌人的伤害。

地点：任务结尾，进入最后一栋建筑之前，在灌木丛的角落处拿到卡牌。

**(3)Suicide King（红心K）**

任务：Hard Landing

效果：倒下的时候手枪发射的子弹变为手榴弹。

地点：任务进行到一半，发现一栋高大的建筑，外侧有一条小壕沟。进入建筑，来到下一层，从楼梯所在房间的右侧拿到卡牌。

**(4)Cold Dead Hands（方块5）**

任务：Vendetta

效果：打死敌人后不会掉下武器。

地点：前半部分的狙击手任务之后，跟随Reznov穿过一栋建筑，顺着栅栏绕到尽头处，拿到卡牌。

**(5)Sticks & Stones（大王）**

任务：Their Land，Their Blood

效果：只能用小刀和手雷作为武器，手雷不会爆炸，只能当石头一样扔出去砸敌人。

地点：摧毁坦克，穿过仓房，检查右侧的畜栏，拿到卡牌。

**(6)Vampire （红心Q）**

任务：Burn 'em Out

效果：打中敌人时可以恢复自己的体力，如果长时间没打中敌人就会进入虚弱状态。



地点：第二个迫击炮的前方左侧有一座碉堡，可以从里面拿到卡牌。

**(7)Flak Jacket（方块9）**

任务：Relentless

效果：降低爆炸对自己的伤害。

地点：任务结尾，既可以选择左侧的路线，也可以选择右侧的路线，两条路线的目的地相同，从半路上可以拿到卡牌。

**(8)Body Armor（黑桃J）**

任务：Ring of Steel

效果：只能爆头干掉敌人。

地点：进入精神病院，立即向左转，从远端的角落处拿到卡牌。

**(9)Undead Soldier（黑桃A）**

任务：Eviction

效果：敌人都是武装起来的僵尸。

地点：前半部分任务中，在厨房的后面，右侧的房间中有一个大洞，跳落下去，拿到卡牌。

**(10)Painkiller（草花10）**

任务：Blowtorch & Corkscrew

效果：在合作模式中，射击倒下的队友就可以使其死而复生。

地点：朝着第二座碉堡前进的时候，向左转，从倒挂的日本兵旁边拿到卡牌。

**(11)Berserker（方块3）**

任务：Breaking Point

效果：五秒钟之内杀死三个敌人，则进入狂暴状态，只能用刀。

地点：摧毁全部4个迫击炮之后，来到这个区域南侧的小窝棚，拿到卡牌。

**(12)Victory（黑桃2）**

任务：Downfall

效果：游戏中不显示队友的名字、地图、弹药、准星等，并开启队友伤害，长时间失血。

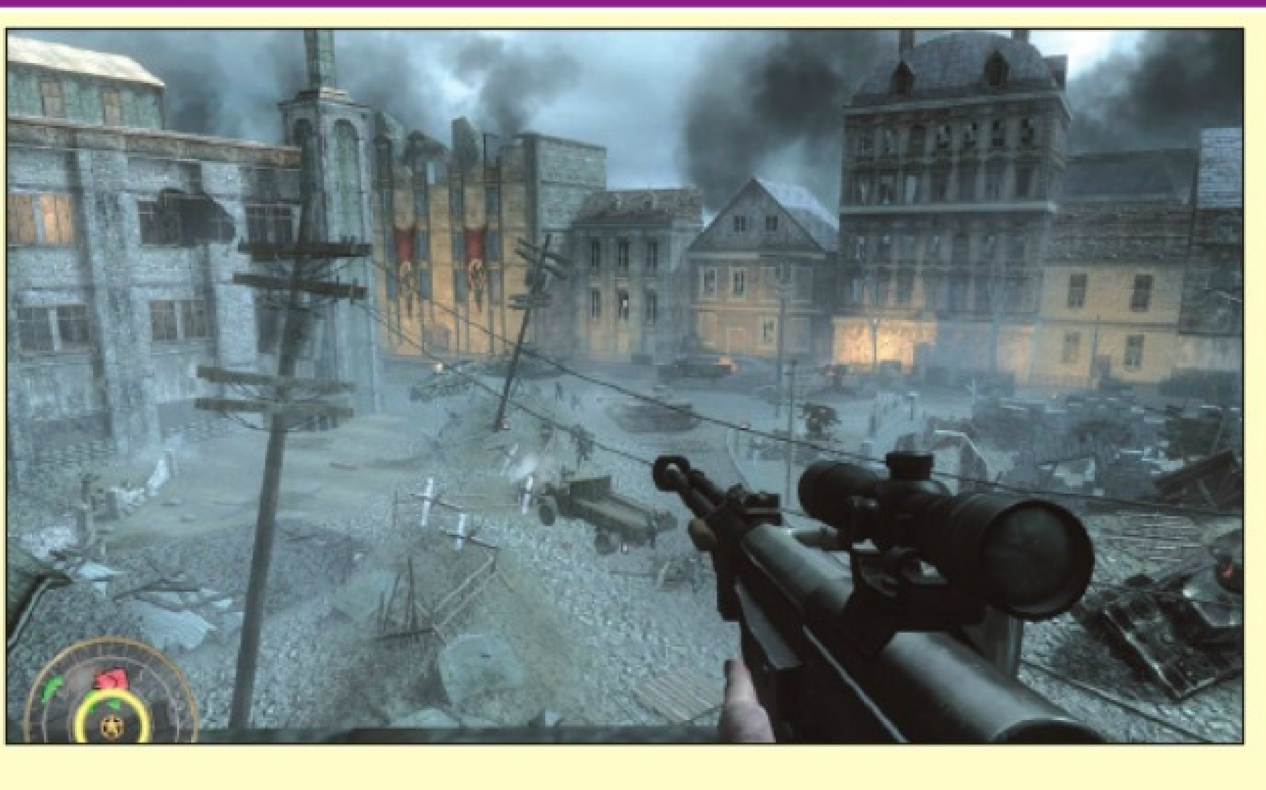
地点：到达剧院之前，队友将打破右侧的大门，从里面拿到卡牌。

(13)Paintball（草花6）

任务：Heart of the Reich

效果：发射出去的子弹全变为彩球弹，并且武器全带有消音效果。

地点：任务开始，在对面的大街上，从关闭的地下通道入口处拿到卡牌。



Makin：前往圆形建筑物并观察楼梯入口，那里有一座带两个方形窗户的小屋，可以俯视沙地区域。同样，在水上还有一座很高的建筑可以俯瞰整个地图。

Hangar：在飞机库二层有一间小屋，你可以从外面的碎石堆爬进去。

Dome：有一座旁边有梯子的平台，你可以通过梯子或里面的楼梯到达那里。

### 6.多人模式下的狙击点

下面推荐一些在多人模式地图中的狙击点，注意利用爆炸物保护好自己。

Outskirts：一但进入教堂塔，观察圆形窗口，可以看到远处有一座带有小阳台的白色建筑。

Airfield：在地图中间，有一座两层建筑，确认可以放置爆炸物。还有一座很大的住宅，在它前面有楼梯和梯子。

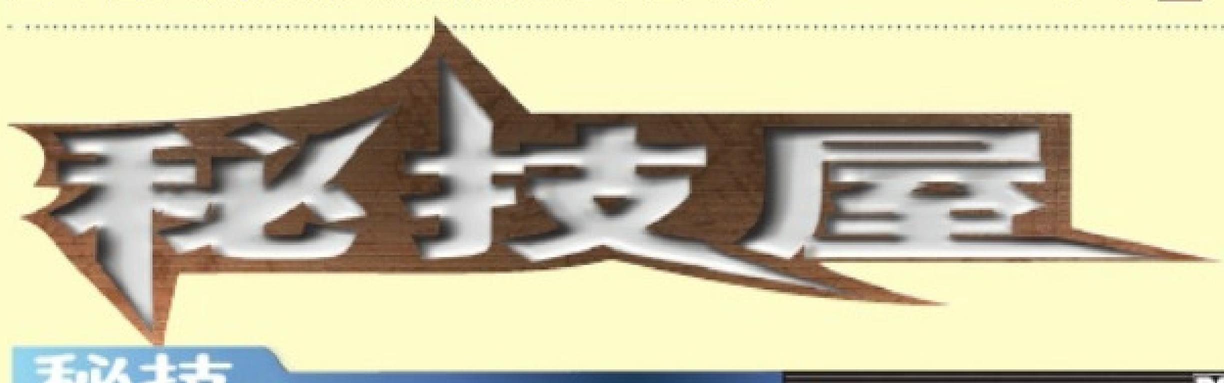
Upheaval：前往地图最上方，有一座有两个窗口的建筑可以俯瞰整个区域。

Castle：在这张地图上有很多不错的地点。首先是一间小屋可以俯视花园和前面的楼梯，你可以爬梯子或走楼梯前往那里；第二个点也是一间小屋，同样具有清晰的视野可以观察到上前面所说的区域，前往那里的方法是要走到地图的底部，爬上楼梯，到达一个连接花园的木制门廊，只要向左转就可以进入小屋了。

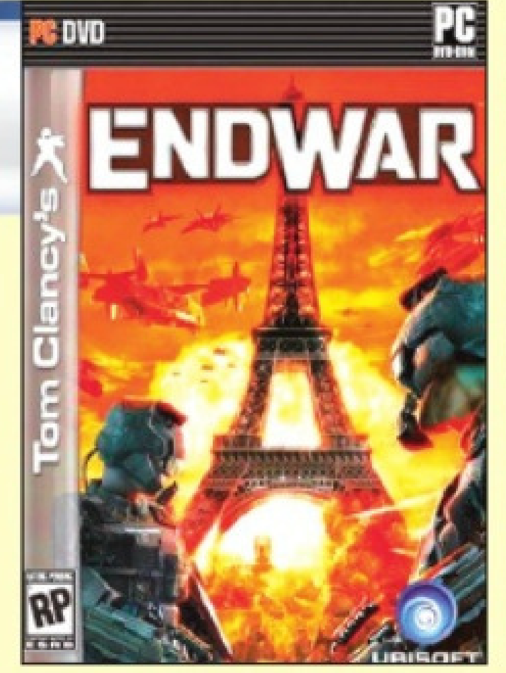
Cliffs：在这个地图中有两座混凝土碉堡，进入悬崖边上的那座，你可以从那里狙击路过或想爬上来的人。

Roundhouse：有一道平台穿过地图中部，要前往那里，先走到坏掉的机车后面，爬上楼梯后左转到达平台上，你就可以获得整个地图的最佳视野。

Downfall：在地图左上角有一个地堡（或洞穴，在建筑物的第二排），那里可以清楚地看到敌人的重生点，并且还可以获得坦克的保护。P



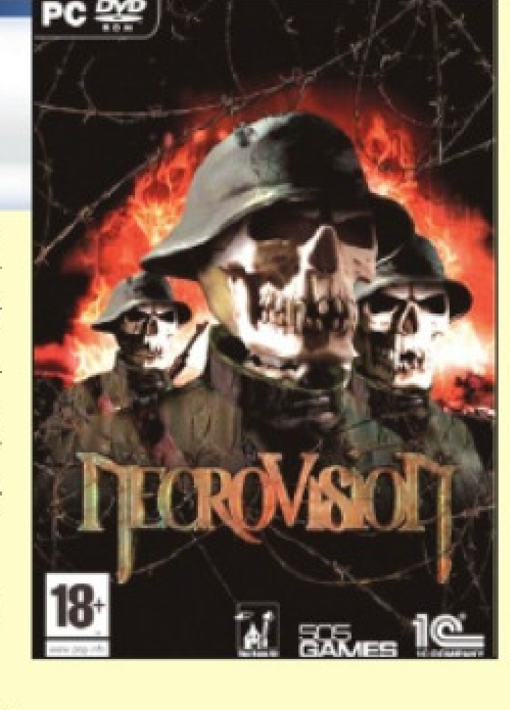

## 秘技 末日之战




这是一款以虚拟全球大规模冲突为背景的即时战略游戏，采用了全新的游戏系统，演绎全球制霸的战略历程。首先在游戏主菜单中选择“Community & Extras”，然后选择“VIP”后输入以下代码以解锁相应兵种。

EUCA20：解锁欧洲执行者军团
SPZA39：解锁俄罗斯精悍战士
JSFA35：解锁美国联合打击力量
SPZT17：解锁俄罗斯特殊使命部队

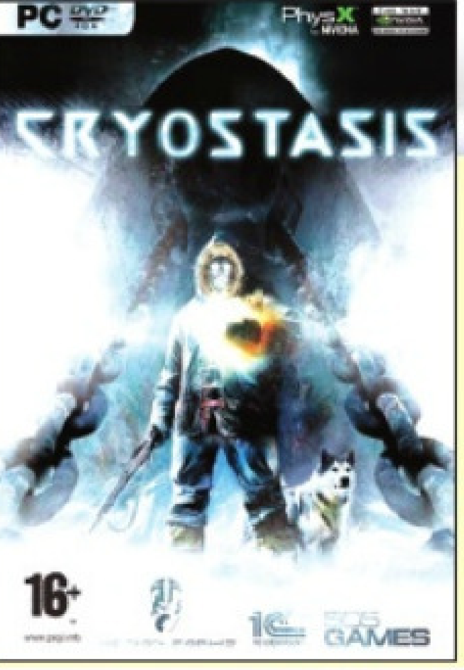
## 秘技 死灵幻象




这款第一人称恐怖射击游戏设定在第一次世界大战时期，玩家扮演一名新兵对抗来自魔幻空间的各种怪物。在游戏中按下~键打开控制台窗口，然后输入以下代码获得相应的秘技功能。

nvnalllevels：在挑战屋中的所有关卡全部解锁
nvnchain：切换最大或普通的Fury Level
nvnammo：全部弹药
nvnfunny：切换动画模式
nvngod：切换无敌模式
nvngrinder：切换粉碎机模式
nvngyjmode：切换小精灵模式
nvnhealme：回复生命
nvnmakemyday：生命、弹药全满
nvnmana：大量魔法
nvnsh：解锁影子手
nvnssao：闪电图
nvnunlock：解锁所有特殊影子手攻击
nvnweapons：所有武器

## 秘技 极地危机——沉睡之谜




这是一款带有黑暗神秘风格的室内第一人称射击游戏，玩家在与变异生物以及极地严寒的抗争中，需要利用自己的智慧和本能生存下去。在开始游戏前先编辑游戏安装目录Cryostasis\Data\Scripts\下的init.cfg，将“d.consoleh = 0”改为“d.consoleh = 1”，保存后在游戏中按下~键打开控制台窗口，输入以下代码获得相应的秘技功能。

godmode = 1：无敌模式
pl.health = x：设定玩家生命值（x是数字）
unlimited_ammo = 1：无限弹药
d.noclip = 1：穿墙模式
d.fly = 1：飞行模式
giveall：所有武器

注：各取值项如取值为0的话，则关闭秘技。P

**林晓**：《群星》是一位富于想象力的作者带来的美丽故事，希望你喜欢。读完这个故事，走到初夏宁静的星光下，相信你也会像我一样，深呼吸，而后眺望星空。







■四川　迟卉

## 一　旅人

看不到，看不到银松森林清澈得令人心痛的夜空了。那个时候，群星仿佛冰片低悬，深黑色的夜幕吸走达拉然紫色穹顶的光芒，他们在草地上跳舞，龙和精灵，法师和学徒，跳啊唱啊，点燃蓝宝石一样的魔力火焰，高高向着天空，她举起自己洁白纤细的手指，夜风沉落掌心，凝结一片露水的冰凉。

那时，有长笛声跨越吉尔尼斯之门，南来。

洛丹伦以南，吉尔尼斯之北，这片土地属于法师们，属于达拉然，属于议会。然而当她赤脚踏在草坪上，牵着爱人的手翩翩起舞的时候，她听见群星低语：此时，此刻，此地，属于你，美丽的精灵，魔导师迪娜安。

然而时光流转，韶华不再，群星黯淡，迷雾漫过洛丹米而湖，经久不散。身旁起舞的爱人早已不在身边，如今，连子女都已经离她而去，长子南下，一去不归，不知将尸骨抛在了何处；幼女战死在瘟疫之痕，死去，然后又带着瘟疫回来；只剩下长女艾莎，提着长弓踏上北去的航船，她送走儿女，自己静静枯坐家中，许久。

晴风村的家中并非无人陪伴，雷斯特·霜叶，她的情人，这段时间一直在她身边。然而那情感就像是饥饿时吞下的水，一半饱胀，一半仍旧饥肠辘辘。与其说是爱牵系彼此，不如说是历尽风霜之后，两个寒冷的灵魂相互依偎，汲取熹微的温暖。

应该，应该有一个孩子，填补儿女留下的空荡，她这样想。雷斯特也同意了。

然而，经年的魔力汲取终究要付出代价，她已经不再年轻，身体无法负担一个孩子，代价惨痛。

失去孩子的那个夜晚，她几乎流尽了血，却没有一滴眼泪。

生死边缘走过一遭，她活过来的时候，看到雷斯特疲惫的面容，四目对望，她看到灰烬寂然纷落，不留一点幻想、抑或爱情。

"我要去旅行。"她说。

他点头，为她打点行囊，准备行装。她独自踏上长路，回头看到他的背影消失在永歌森林里。

他和她都亏欠对方的，然而无法用爱来偿还。

虽然很希望就用双脚丈量旅途，然而身体已经虚乏，比不得年轻时候的力气充沛。她搭乘龙鹰到达幽暗城，顺路探访老友法拉尼尔，和他的妻子瑞安。

"旅行？要去哪儿？怎么去？想过没有？"瘦小的亡灵女子连珠炮一样提问，亡者居然能如此活力充沛，迪娜安始终百思不得其解。不过瑞安是个很热心肠的朋友——前提是你不要挡在她的路上。他们这些药剂师大抵如此，一门心思扎进一件事情，死头脑一根筋，只要不触及敏感事情，就很容易相处。

"没想过。"迪娜安坦承，"我只是想到处走走。"

"南边不太平。"瑞安像要抹去什么似地挥了挥手，"我是说真的不太平，联盟蠢蠢欲动，我们在幽暗城一役损失太多了。你要不要去西大陆？"

"也可以。"她歪头想想：还真没去过那里，虽然曾经跨越黑暗之门前往外域，但是却从未去过一海之隔的卡利姆多。

"一起去好了，我也要过去一趟——我们在灰谷的一个哨站出了点麻烦。"瑞安说着，露齿一笑，从肋骨间喷出古怪的笑声来。

她们收拾停当搭上飞艇，一路向着西大陆驶去。蓝天无垠，碧海一望无际，迪娜安的心情也舒畅起来。

她相信，这会是一次不错的旅程。

## 二　卡利姆多

所有的地精都很贪财，就像所有的沼泽都如此潮湿。

尘泥沼泽，泥链镇。

迪娜安·火翼静静坐在地精的小屋里，魔导师长袍的下摆几乎可以挤出水来，门外一拨拨冒险者来了又去，去了又来，而她只是静静微笑着，教食人魔织毛衣。

没有什么东西来度量时间，如果食人魔说他饿了，要去吃东西，那大概是又过了一个小时。如果天色暗下来，地精点起火把，那么就是又过了一天。她并不急于去什么地方，或者做什么事情，一切都像水，悄然无声流过。有些时候，她出门去帮助地精们解决一些需要魔法的麻烦，另一些时候，她吃点东西，喝点水。向地精们学习鳄鱼肉的8种烹调方法——其中最著名的，莫过于在坚韧的鳄鱼皮里塞进洗净的肉和爆盐炸弹，轰隆一声，爆盐鳄鱼肉酱便热气腾腾上桌了。

她并不知道自己在寻找什么，或者等待什么，这只是一次旅行，瑞安陪她来到此地，那个瘦小的女药剂师去办她自己的事情了，被遗忘者的事情，和血精灵无关。迪娜安自己一个人呆在泥链镇，长长的平淡日子像一个看不到尽头的假期，悠闲，从容，潮湿然而温和。

有些时候，她会想念那些玻璃般璀璨的星辰，然而尘泥沼泽只有雨，绵绵密密，淹没所有的伤口，冲走疼痛，

包裹她疲倦的身体和灵魂。

渐渐地，她觉得自己应该干点什么，魔力积聚在她的体内，由于几乎不使用，几近满溢。她搭上地精的飞艇往来奥格瑞玛的红土大地，甚至跨过海湾奔赴热沙港，她大叫，大笑，卡利姆多的蓝天澄澈灼热，阳光照亮她苍白的皮肤，点燃一片片红晕。

她爱上了这片疯狂的、干燥的大陆，爱上了卷着沙尘的风和漫漫的白沙，爱上了千针石林，那里每一根石柱都如同刺向苍穹的欲望，愤怒然而狂野，大地的灵魂。地精的飞艇和车队带着她往来大陆的各个角落，她曾经行走在灰谷浓密的树荫下，也曾经惊叹尖叫，捧起冬泉谷的雪，寒冷扎痛她的手指和脸颊，无比真切地令她感觉到活着的快乐。

那一次，她和地精们骑着科多兽，长途跋涉直到艾萨拉东海岸，把一大堆稀奇古怪的零件卖给一群架设机场的侏儒。红叶飘飞，让她想起永歌森林的景色，抬头望去，浩瀚海洋漫漫无边，完全无法想象，跨过海洋，另一边就是故园。

如果旅途疲惫，她就回到泥链镇，这个小地方甚至不是地精的主要城镇，但是她喜欢这里的雨，滋润她干燥的皮肤，洗去旅途的疲倦。当她想要上路的时候，就跟着下一支地精商队一同出发。那些绿皮肤的矮小家伙对她又尊敬又好奇，刚刚出发的时候，他们往往叫她“尊敬的魔导师”或者“火翼女士”，然而旅程结束的时候，他们会接纳她这个旅伴，跳起来拍打她的后背。“迪迪，再见，祝你财运亨通！”

泥链镇的迪迪……

不知道为什么，这个头衔比“银月城的魔导师迪娜安·火翼”更令她感到快乐。

就这样生活下去么？作一个商人，一个旅人，一个地精的朋友……虽然也不错，但是某些时候，她仍旧怅然若失。

不知道何时，何地，遗失了什么。

## 三 前尘

那是一个闷热潮湿的下午，雷声卷过海岸，转眼间，诸神倾倒了水瓶，仿佛整个海都被倒扣在沼泽上方一样，雨点疯狂地砸落泥泞，一场她从未见过的暴雨。地精们手忙脚乱拆卸了整个镇子——把房子翻过来，变成水上漂浮的船。洪水漫过的时候，整个镇子都摇摇晃晃地飘了起来，没来得及熄灭的熔炉冒出的蒸汽，呼地一声熄灭了火头。

她坐在漂浮的棚子上，满身满脸都是水和泥，地精们看上去活像泥地里挖出的绿萝卜，他们和她大眼瞪小眼，然后在雨中疯狂大笑起来。

顺着混浊的泥水，浪尖里翻动，她瞥到一抹苍白。

“那边是什么？”她在雨声和雷声里拼命叫喊，指向那个飘动的苍白物体。地精们也看到了，它们划动筏棚，接近了，更近了……

一个人类，男人。

他顺水漂流，不知道是死去了还是仍旧活着，地精们抛出网子，迪娜安和他们一起将他拉上来，她把手放到他冰冷的胸口，感到了微微的搏动和热度。

“还活着。”她说。

“哦，很好，给他开一张救命账单。”地精商队的头儿嘬着牙花子，露齿而笑，“可以延期付款，记得把利息算上。”

洪水褪去之后，地精们重新安顿城镇，一个个忙得热火朝天。迪娜安不擅长体力劳动，于是她包办了大笔琐事——给棚子里升起火来，烘干行李和被褥，准备地精们的饭菜……她忙得不可开交，几乎忘记了角落里裹着斗篷的那个差点淹死的家伙。

“伊西娜莉……”他低沉的呻吟声传来，听到那个名字，迪娜安几乎将勺子掉在自己脚上，她猛地回过头，却只看到那个男人蜷缩成一团，又昏昏睡去了。

她摇摇头，煮好饭菜，挡好隔寒气的帐幕，在地精搭建的铁皮房地板上铺上隔水的油布，再放上一层干稻草，为那些“小”朋友们收拾好忙碌一天后休息的房间。以前，在银月城的时候，魔导师都会让学徒去做这些琐事，或者索性雇一个仆人——然而亲手收拾好自己和朋友们居住的地方，令她的心头洋溢着喜悦和满足的感觉。

但是那个名字始终萦绕在她的心头，仿佛尘泥沼泽永远无法驱散的潮湿气息。伊西娜莉，伊西娜莉，优雅的，美丽的，黑曜石神殿的伊西娜莉……

她终于忙完了手头的事情，长长出了一口气，疲倦然而心满意足地坐下来，伸展着酸痛的手脚。

伊西娜莉。

她闭上眼睛，过去的岁月仿佛潮水般狂猖奔涌，再一次回到她的面前。

那时候，是在永歌海岸，港口，她等待自己的丈夫已经数月，却从来不见他的身影步下回乡的航船。

那个夜晚，群星仿佛碎冰高挂，天穹深远的尽头，有一翼黑影展翅而来，转眼间，黑色的鳞片覆盖半面苍

穹。那是一条巨大的黑龙，有着摄人心魄的恐怖之美，它落在她的面前，呼出灼热的气息，翅膀鼓动，海水翻动浪花，仿佛一个凶险的预言。

“我是伊西娜莉。”那条龙虽然庞大，声音却轻柔，女性的声音，流畅的萨拉斯语，“耐法里奥斯之女，黑耀石神殿的伊西娜莉。我送来我的兄长，耐法里奥斯与塔狄西娅之子，艾默里安的消息，他战死在黑石山，在数百黑铁矮人的尸骸上长眠。我奉父亲之命，将真实的消息送给他的精灵妻子，将谎言送给他曾为之服务的达拉然。”

巨龙伊西娜莉低下头，巨大洁白的牙齿上挂着一个纤细的链坠，秘银的链条，坠着一颗黑色的宝石。它轻轻将项链吐在迪娜安面前的沙地上。

“我很抱歉送来这个消息。”她说。

潮水舔着迪娜安的脚趾，潮湿的寒意一直爬上她的心脏，咬啮她的灵魂。

“哦。”她说。

“我悲伤得和你一样，迪娜安。”黑色的巨龙低下头，迪娜安踩着沙滩，蹒跚走过去，伸出手捡起项链，抬头，看着巨龙黑色夜空般清澈的双眼。她伸出手，抚摸伊西娜莉温热的鳞片，靠着她的颈子，放声痛哭。

时光已经流转过了多少年？她不记得。回忆仿佛野兔惊恐地冲撞，她不再是泥链镇的迪迪，再一次，在往事面前，成为寡妇迪娜安。

然而，她已经不再是从前那个女人，不再是那个守在银月城，等爱人回来的女子，她走过的城镇已经多于她阅读的书本，她认识的朋友已经多过她记得的咒语……她曾经是魔导师、妻子、寡妇和母亲，然而她如今是旅人。

迪娜安抬起头，深深吸了一口气。向着那个男人走过去，地精们已经帮他脱掉了湿漉漉的衣服，把他裹在一件干爽的亚麻披风里。他歪着头，昏睡着，下意识靠近温暖的炉火，一条项链从他的脖颈上垂下，秘银打造，坠着黑色的宝石。

迪娜安认得那鳞片的特征。每一条龙都有自己独特的鳞片，而这样的项链，只在那条龙死去之后，给予那些龙的爱人……

这么说，你悲伤得和我昔日时一样。

她静静在他身边坐下，握住他滚烫的手指。

## 回风

“我得说，如果一条龙被淹死，那真是天底下最大的笑话。”她漫不经心地说。

这是尘泥沼泽难得的一个晴朗夜晚，地精们都出去跑生意了。迪娜安坐在地精小屋的门口，就着爆盐汽灯，手里麻利地打着蓑草，给地精们编织轻巧的防雨斗篷，他们救起来的那个男人——萨博米尔——坐在她身旁，手指灵巧地摆弄着那些地精装置。他的真身是一条黑龙，当然，为免吓坏那些地精，这个秘密只有迪娜安知道。

“我……没打算活下去。”萨博米尔的手指神经质地把玩那条链坠，“我没想到会失去伊西娜莉……她死在北方，该死的，我赶到的时候，一切都晚了，我们只来得及……只来得及点燃她的遗骸，免得落进巫妖王手里。”

迪娜安点点头，不再说话，只是静静聆听。萨博米尔的话题漫无边际。他去过外域，在虚空中和伊西娜莉比翼翱翔，他也曾和她一同回到黑石山，收拾愚蠢的长辈留下来的残局……黑龙一族的将来仿佛一片光明……

直到他们在北疆遇到巫妖王的军队为止。

“那个蠢货……”萨博米尔轻蔑愤恨地咕噜了一个龙语名字，迪娜安没有听清。“那个蠢货居然打算和诅咒教徒合作来获得利益……他倒是典型的黑龙，耐法里奥斯的好儿子……他们和诅咒教徒合作，试图在龍眠神殿占据主导地位。结果被暗算了，他搭上一条命……死得活该，可是……还有伊西娜莉。我们杀掉了所有那些诅咒教徒，可是……”

他低下头去，用颤抖的手指捂住脸庞。

迪娜安静静点头，她了解这种悲伤。爱人已逝，仇敌亦死。满腹悲伤和愤怒，却无处发泄，你可以诅咒诸神，可以诅咒命运，然而你的痛苦无处宣泄，只能等待时间将它们慢慢凝固抹平，仿佛一池冻结的黑暗，永远沉寂在记忆的深处。

“向上飞。”她突然说。

萨博米尔抬起头，迷惑地看着她。

“我曾经那样，向着天空飞，向着群星飞。”她轻声说，“用魔法编织龙鹰的形状，乘上它向着群星飞翔，直到你的坐骑翅膀结上霜花，直到空气稀薄不能呼吸，直到天地间只剩下黑暗，群星在你四周闪烁，每一颗都是天空和你一同哭泣的眼泪，凝固在黑色的悲伤天幕上。”

沉默。

良久，他站起身，向着迪娜安伸出手来，“我能有幸邀请你，和我一同飞翔么？”

她微笑，“荣幸之至。”

## 尾声

萨博米尔展开翅膀，飞翔在群星之间。迪娜安抱住他的脖颈，呼啸的寒风吹过她的手指和脸庞，她抬起头，空气水晶般澄澈，天上群星低挂，海面水波折射每一颗天空的眼泪。黑暗的海面和黑暗的天穹，仿佛温柔的羽翼包裹萨博米尔的翅膀，静谧的苍穹渗入她的灵魂。

“你要去哪里？”她在风中高声叫喊。

长久的沉默。

“过几天，我想去北方。”萨博米尔终于开口，他鼓动翅膀，飞越尘泥沼泽曲折的海岸线。“你是否愿意和我同去？”

“当然！”她大笑起来。

滑翔的羽翼切割风的波纹，黑龙有力的翅膀鼓动空气，每一块鳞片都折射璀璨的星光。他们飞翔，飞翔，飞翔——仿佛足够快，痛苦就追不上他们，悲伤就会被甩在身后。夜色的幕帷缓缓拉开。在群星之间，月光仿佛命运晶莹的眼睛，注视着他们，而他们如星光切开黑暗，继续飞翔，飞翔…… **（完）** P

# 明基E2200HD试用报告

■试客 尘˜



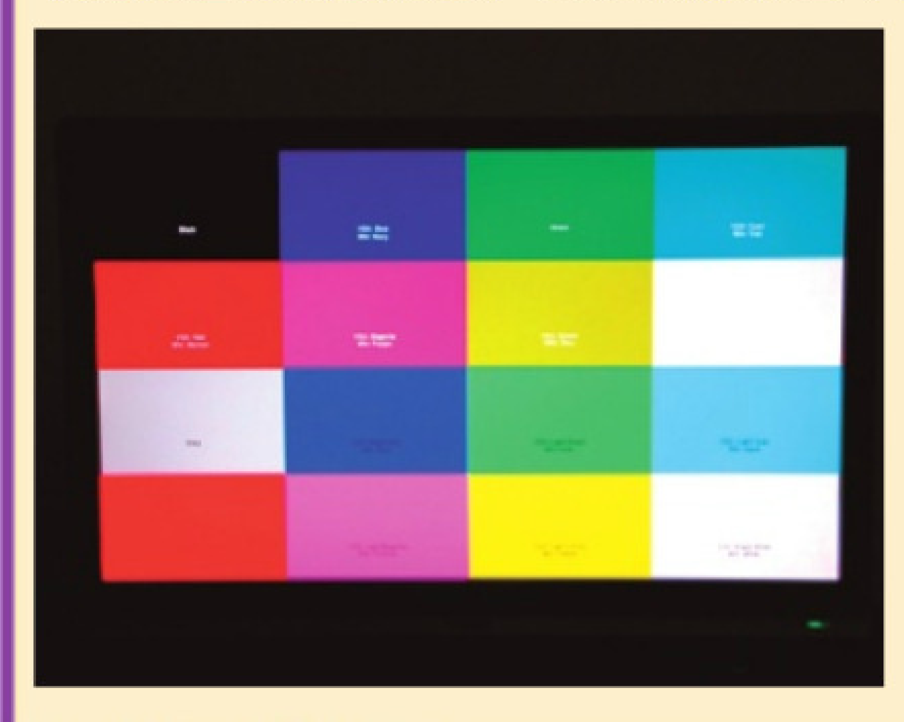



我对该产品的第一个不满，是产品快速指南是英文的，而且是多个产品共用的同一份文档。这意味着，对于大部分国内用户而言，这份说明基本没用。说明上标明的产品内附件也是如此，由于不同产品附件不同，因此这份本应可以用来检查内部附件是否完全的说明变得如同鸡肋。

显示器附带了HDMI接口，不过遗憾的是产品本身并没有附带有HDMI的线。在我看来，不如稍微加一点价，也应该附带HDMI线的。

显示器外观总体来说和韩国的三星、LG风格完全不同。三星和LG的液晶显示器以圆润为主，不管是三星的高脚杯还是LG的微笑，都是如此。而这款BenQ似乎偏向于欧美风格，整体以硬朗为主，虽然配色是基本相同的银黑色。不过整体感觉显然完全不同。通过显示器底座，显示器的仰角可以稍微调整，不过无法进行其他方向的调整。显示器内置有扬声器，你可以选择通过HDMI接口或者是独立音频接口进行音频输出，这声音大小就不能让人满意，系统声音和显示器设置中都调节到最大后，效果还不如普通有源音箱音量三分之一。

OSD按键在显示器右边框靠下的位置，菜单默认简体中文，本土化做得很不错。由于没有说明书的关系，对部分专业名词，普通用户可能在理解上会遇到问题。OSD的键有些可以起到快捷键的作用，比如可以快速在三个不同的视频输入接口中切换而无需进行OSD菜单选择。最方便的是通过按键实现快速进入音量控制菜单，而且OSD按键的中部略微凸起，这可以有效避免误操作。



总的来说，显示器默认设置的颜色和效果已经足够好了，这也是显示器OSD菜单默认Auto设置后的结果。

不过对于我来说，似乎默认设置下，显示器太亮了点。我把亮度和对比度都调到45左右才觉得不是太刺眼。

总的来说，分辨率和色彩表现都很不错。色彩饱和度可能稍微有些不足，不过对于家用足够了。如果是专业用户，色彩还原准确度不能让你满意。不过对于家用用户，这样调节过的色彩表现更讨人喜欢。21.5英寸的宽屏，1920×1080的分辨率，300cd/m2的亮度，10 000：1的动态对比度，170°/160°的可视角度，2ms的灰阶响应时间。还配有Senseye+Photo二代疾彩引擎技术和HDMI接口，市价不过1000元左右。



显示器背面的集线器

虽然高分屏的点距偏小，可能导致字体偏小，不过实际使用中基本没有察觉到差异（和我原有的三星226BW，22寸1680×1050分辨率相比）。总的来说，这是一个值得家庭用户购买的显示器。

附带光盘里有详细说明书，不过遗憾的是PDF格式，估计菜鸟连那是啥格式都不知道……P

## 快评




刚看完了4月下，也刚看完了那篇《星样年华》，我只能用一个词来代替我现在的感受：伤感。其实现实中如主角这般的人很多，往往这类人都是到了最后没办法挽救时才会发现自己的错误，可惜为时已晚，因此我很为主角默哀，总之这篇文章就带给我两个字：震撼。**（网友 银剑白龙 ）**

今天终于入手了4月下，中间几篇文章还是可以的。特别是“红警”的那篇时间悖论写得很有意思，我记得之前也有过类似的文章不过记不得是关于什么游戏的了。还有值得一看的是8款主流杀软的横向测评，确实值得作为焦点文章来读，只是觉得稍少了点杀毒软件，如果再多加几个就更好了。**（网友zw20050203）**

**林晓：**这期的两个专题也很受欢迎。“山寨”和“抄袭”原来是个世界现象，“拿来主义”使起来顺手的人可不是一个两个，批判游戏缺乏原创精神似乎是没有认清游戏的本质……这篇《伟大的游戏源于“山寨”——也谈游戏大作中的抄袭》令人深思。另一篇专题《迷失——中国共享软件路向何方》讨论中国共享软件前景，冷静而客观，颇值得关心中国软件业的读者一读。

2009年5月下的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。

# 《2009，国产单机游戏的突围之困》后续报道及其他

■ 晶合实验室
北四环寻事员
北四环斟茶员

自本刊4月上评游析道栏目中《2009，国产单机游戏的突围之困》一文刊出后，在网络上及读者中都引发了不少的反响和回馈。这让该专题的两位作者北四环寻事员与北四环斟茶员在受宠若惊的同时颇感意外。首先在专题见刊后不久，此篇以报道单机游戏现状以及面对盗版时的无奈的专题本身也经历了一次没打招呼便被“盗版”的过程——某两家国内知名的门户网站，在未经允许的前提下，独自将扫描自杂志的文章内容搬上网站，并迅速传播，这种无良行为让文章的原作者非常气愤，不过用编辑部某同事的话来说“只有写得好才会有人抄”，闻后，北四环寻事员与北四环斟茶员脸上出现了无可奈何的苦笑。后来经过正规授权的文章在网络上又经过了一次大规模的自发传播和转载，出现在众多知名门户网站、行业专业网站，甚至各大单机论坛以及网络游戏论坛中，并引发了热烈讨论。也许是单机游戏太长时间内没有关注的目光了，所以，这样一篇以“突围”为主题的文章最后所达到的影响力，着实远远超出我们的预料。



这张照片拍摄于制作单机游戏专题采访的路上，本来是该专题的题头图选择之一，一堵墙上随意涂鸦和今天的国产单机游戏的处境有几分类似的地方——得不到认可，尚处在困境之中，但又不失艺术与创造的精神。后来，经过讨论，另一幅同样拍摄自采访路上的雪景照片呈现在读者面前，雪后萧条寒冷的街景更契合专题的内容，最终成为该专题的题头图

## 制作动机

在我们看来，单机游戏早在游戏行业转型的时候，就已经失去了行业内的话语权，他们极少开发布会或参加各种高峰论坛，这些公司的老总和负责人在行业内也远不如花美国股民钱的网游公司老总说话那么有底气——没有一掷万金的广告宣传费，没有发布会的走秀豪言壮语，某些记者的镜头自然会离他们要远一些。也许，当时想的就是如果有这样一篇能够在摒弃功利的前提下，报道单机游戏产业现状的文章，可能对读者和从业者来说会更有意义。说到媒体良心似乎还没有高尚到那种程度（否则就该有自夸的嫌疑了），不过可能和小沈阳说的差不多，大意是说什么叫“善良”？就是墙倒的时候，你没推一把。我们也许就是这两个没去推墙的小小从业媒体人员而已。

针对此篇专题报道的单机产业现状，网友们的观点各异，但无论网友持哪一种观点，看到有那么多人仔细阅读了这篇文章，撰写本文的两位作者都感到由衷地高兴。在这几天里，我们费了一点功夫去网络上搜索和整理读者和网友们的言论，不得不承认，对于我们的单机产业，许多网友都有着相当成熟老到的见解。

归纳之后，网友的意见大致分为以下两种：1.是猖獗的盗版毁掉了我们的单机市场；2.我们的单机厂商还不够成熟和具备实力，今天的困境有一定原因是厂商自己造成的。在这两种意见中，前者又占据了更大的比重。而还有更多网友，对我们的单机市场表达了一种“哀莫大于心死”的悲哀。

### 下面让我们来看一些网友的发言。

“国民的经济实力达到了一定层次，但生活素质还没有到达相应层次，大部分人的游戏娱乐方式都是快餐式的，所以网游最合适。人们愿意为网游出几百甚至千万块钱，但却不愿为单机出几十块。”**（cnbeta匿名网友）**

“单机最后才是我们的归宿。我从2001年左右开始玩网游到现在，在我们这些已经早已度过了学生时代的一批人来说。网游的时间消耗比金钱消耗更让我们承受不起，我们不缺少金钱，我们更多缺少的是时间。”**（迅雷网友）**

“我小时候就很想自己买正版，支持正版。我现在工作了，能支持的正版却没有了。娱乐通代理的《英雄传说》我都买了普通版的，《双星物语》出来我也会买，可是这已经起不了一丁点作用了，因为国内的PC单机市场已死了。现阶段有钱的谁会投资单机？这个产业比动漫产业还糟糕，至少动漫产业还有一批原创从业人员，而游戏产业几乎都只剩下程序员了。中国游戏产业已经进入“全民圈钱”的恶性循环，除了中国的教育，中国的ACG产业是最让我惋惜的。”**（NGACN网友spreado）**



这是寰宇之星及游戏天堂负责渠道销售的几位好汉，也是那组宣传海报的主角，在我们的美工人员的制作下，四张独立的照片合成为一张图片，不约而同的是，四人都是同样的姿势，似乎是在向“盗版”宣战

“国产游戏已经进入了一个死循环：玩家被盗版宠坏→正版没人支持→厂商投入自然就少→游戏品质自然没有保证→品质没有保证玩家更不会支持→然后又回到开头。不停循环着，向着更黑暗的深渊下降着。除非政府大力打击盗版的同时，上级有关单位大幅降低审查标准，让大量优秀游戏能进入国内，慢慢培养市场，不然真的看不到任何希望。”**（NGACN网友gohuvx）**

## 来自厂商的反馈和后续最新报道


国产单机游戏已经不再是“中国秀”了

**微软** 在这篇专题刊登后，我们收到了来自中国微软一位朋友的反馈意见，这位很多年没有联系过的朋友在看到专题后，对文中提到的《光晕战争》童自荣配音的情况进行了澄清说明：在《光晕战争》这款游戏中，舰长的配音是贾小军，他也是一位资深配音演员，曾给众多译制片配过音，网络上对于童自荣的配音传闻是以讹传讹。这位负责Xbox 360产品本地化项目的人员对微软目前Xbox 360产品的其他情况没有更多地透露。据业内另一位资深的从业人员表示，中国微软在几年前就开始了Xbox 360的本地化项目，并将众多知名作品进行了汉化和配音，只是因为某些原因，这些搁置了几年的产品却始终无法与内地玩家见面，这不能不说是一种深深的遗憾。这些产品中，已经进行了汉化的大致有《蓝龙》《失落的奥德赛》《九十九夜》（N3）、《暗影狂奔》（Shadowrun）、《飞驰竞速2》（Forza 2）、《无间战神》（Too Human）、《光晕战争》（Halo Wars）、PGR3、PGR4（世界街头赛车3、4）、Banjo、Pinata、Pinata Party等游戏，其中《蓝龙》《光晕战争》《暗影狂奔》等几款游戏还专门针对内地的玩家进行了中文配音。



一些单机游戏厂商也曾为行业的健康发展开创过诸多的新模式

**软星及大宇公司** 日前，台北大宇公司董事长李永进表示，单机作品方面，今年会推出的除了《轩辕剑》系列作品外，可能还有另一款作品，但目前尚未确认。至于《仙剑奇侠传五》内容已经在撰写中，预定明年完成。大宇团队研发的另一款网络游戏《天之痕Online》也已接近完成，预计今年推出。李永进的一番话在2009年似乎可以让单机游戏玩家略感宽慰，至少，大宇公司的单机与网游并举的策略目前仍在继续。


昔日的荣誉与辉煌难免让玩家回忆

**娱乐通** 近日，娱乐通起诉游侠网技术负责人王某发布《双星物语2》汉化补丁的新闻在网络上引发了热议，在网络上玩家泾渭分明，两个阵营观点鲜明针锋相对。指责娱乐通“极端做法”的玩家更不在少数，而反对派则晓之以理，说这些偏激的玩家也仅仅是看到眼前的利益，长此以往，估计不会再有任何单机游戏公司愿意代理推出新的单机游戏产品，玩家这种一己之私的眼前利益终究会毁掉整个产业。娱乐通的负责人董飞在接受本刊的后续采访中也表示，目前该案件已经进入二审阶段，娱乐通希望通过法律得到公正的判决，挽回巨大的经济损失，并希望通过本起案件呼吁，只有通过从业者的自律和共同努力，健康的良性循环才能保证单机游戏产业的健康发展。


小区的国产游戏开发模式已经离我们越来越远了

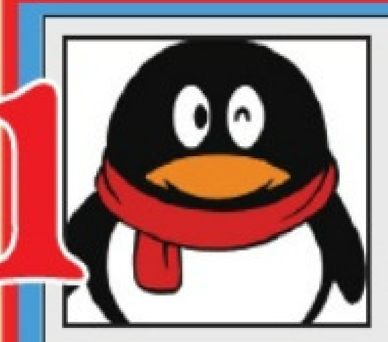
## 总结



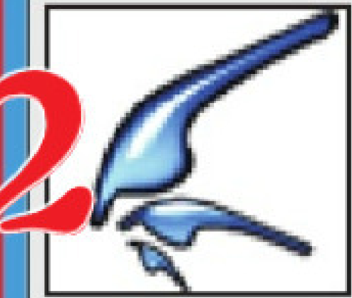
即便可以做一个孤独的守护者，但在行业的大背景下，这种支撑还能维持多久？

**北四环斟茶员** 还有什么好说的呢？必须承认，我们的厂商及玩家都毫不缺乏认识和分析的能力。我们已经有足够多的理论家了，如果想要看到改变，我们更需要的是实干者——哪怕只能为喜欢的单机游戏做一点点事情，只要是实际的。就像cnbeta的某位匿名网友所说的那样：“想玩好游戏，正版中文好游戏，需要我们自强。这个自强不是自己去做游戏，而是努力买正版，少玩盗版；这个自强也包括了开发商、代理商，不要老弄一些工业废料包装的恶臭盒子和草纸说明书来打发那些本来就少之又少的正版玩家。这不是先有鸡还是先有蛋的问题，而是厂商和玩家能否一致努力自强的问题！”

**北四环寻事员** 都说制作游戏专题是一个很痛苦的过程，记得之前的同事们的一些花絮随笔中经常写到如下的情形：“夜深人静临近专题截稿的时候，编辑部内传来一阵哀嚎，一个柔弱状的编辑或记者趴在桌子上哭着说‘我写废了’。”在我看来，有的时候写游戏专题，尤其是在专题之后能有些许赞誉的时候（当然更多的时候是枪炮与玫瑰共存），带来的成就感远超过在游戏中花了数万元的人民币玩家，“熬夜到死”的“难产”和苦痛也就在一瞬间灰飞烟灭了。看各方的评价和讨论是我最乐于做的一件事，记得一些网友的见解也很有开创性，一位网友曾经写到“单机游戏的发展方向应该是‘云游戏’，即渲染端放在服务器上，这样能解决盗版的问题。”这个帖子可以说给我留下了深刻印象，如果我们的单机游戏有一天需要借助网络渲染来防止盗版，我想是极为可悲的。多少年前行业内呼吁的盗版将使国产单机游戏灭亡的预言，也在逐渐成为现实。在那个下着大雪的早晨，我们二人一家家实地走访单机游戏公司，获得了宝贵的一手资料，以及零距离接触这些公司的时候，这种触动才是最深切的。但我们也只能是作为记录者而已，却无力去改变现状和约束所有玩家的行为。未来的某一天，我们永远希望不会看到“坐在高高的谷堆旁边，听爸爸讲述过去国产单机游戏的故事”的情形。这也算是我们的美好愿望吧。P

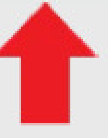
1

QQ

版本号：2009
制作：腾讯
票数：2039

2

迅雷(Thunder)

版本号：5.8.13.699
制作：深圳市迅雷网络技术有限公司
票数：2028

3


360安全卫士

版本号：5.0
制作：奇虎公司
票数：2023

4


搜狗输入法

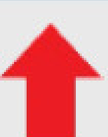
版本号：4.0.1.3.2396
制作：搜狐公司
票数：2018

5

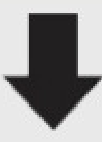

Windows优化大师

版本号：7.93 Build 9.305
制作：鲁锦
票数：2011

6

WinRAR

版本号：3.80
制作：Eugene Roshal
票数：2007

7


瑞星杀毒软件

版本号：2009
制作：北京瑞星公司
票数：1998

8


暴风影音

版本号：2009
制作：暴风网际科技有限公司
票数：1987

9

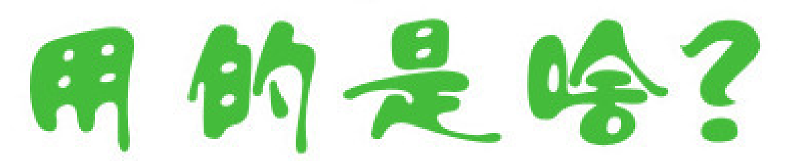
千千静听
版本号：5.5Beta
制作：郑南岭
票数：1975

10

卡巴斯基
版本号：2009
制作：卡巴斯基实验室
票数：1966

热门软件排行榜

**林晓**：这个月的榜单特点，就是浏览器上榜的特别多，大家可以数数一共有几个。热门的浏览器都一网打尽，除了IE，但其实IE的用户群是最大的。有用户没口碑，这方面IE是不是有点冤？不过，它的存在为程序开发者们设定了一个靶子，这才有了挑战与超越。榜单上的傲游，Firefox、世界之窗、谷歌，有老将有新秀，都摆出要“凭得IE满地找牙”的架式，这还真是浏览器群雄争霸的战国时代。


# 浏览器，你用的是啥？

■晶合实验室 小白

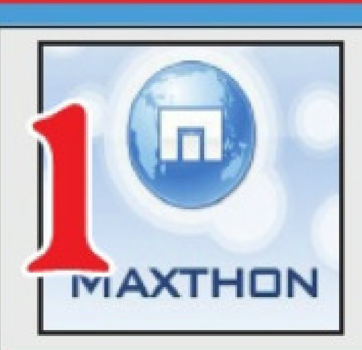
谷歌浏览器（Chrome）的图标让我想起了小时候常看的儿童节目“大风车”，特别亲切！而且整个浏览器的界面也简洁明快，作为Google力推的一款非IE核心浏览器，它有很多的优点：启动速度快、页面渲染快、安全性也很好，但它也同样拥有很多兼容性问题，但如果只是做浏览网页之用，谷歌浏览器确实是一个不错的选择。



既然说起兼容性问题，有一款浏览器深深的伤害了我，它——Firefox，是传说中高手必用的浏览器，它的安全性是如此的好，以至于我一度以为只要上网时开着Firefox就永远不会中毒……虽然Firefox的启动时间稍微长了那么一点，而且诡异的图标总会令我想起我那惨死在车轮下的小狗Tony，但是我一直把它设置成默认的浏览器。每次上网的时候都会努力的驱使自己去双击它，因为我相信有一天自己可以挣脱Windows的魔爪，投入Linux的怀抱，从此招摇过市，昂首挺胸——我也是正义的开源阵营！可是当在线购物遇到插件不兼容时，当点击下载链接后没有弹出我熟悉的下载工具时，当欣喜地打开一个链接后页面上居然写着“您所使用的浏览器不被支持”时……不得不承认：“Firefox，想说爱你不容易！”

于是乎，使用IE内核的浏览器似乎成了唯一选择。以IE为核心的浏览器众多，它们中很有代表性的一个便是傲游浏览器。傲游的插件设计得十分丰富，几乎常用的功能都被集成在一起打包发布了，但假死问题也一直是傲游的一块心病。并且由于是基于IE内核开发，所以在安全性上不是很让我放心，不过看在傲游内置的功能：“广告猎手”还算强大，安全性就暂放一边把，毕竟在国内网站浏览的时候，广告可是远比病毒要来的凶猛得多！真希望某天有位神秘高人横空出世，他所开发出的插件能让所有的广告在其面前“灰飞烟灭”……另外想说的是，傲游的“分屏”功能很不错！

说起傲游就不得不说下另一个同为IE核心的浏览器The World。The World有着美丽又大气的名字——“世界之窗”，而且它的身材还真是好（2.4正式版只有669kB），不过一直以来总会有人喜欢拿The World和傲游相比，两方的Fans也难免会产生一些口水，争论内容无非就是谁的功能更强，谁更安全等问题。其实这是一个永无休止又没有意义的问题，因为The World倡导小巧、快速，并更多为低配置的用户考虑。记得一次有位朋友要我在QQ上传给他一个浏览器安装包，当时毫不犹豫把The World发给了他。原因很简单，The World小巧，传输方便，同时功能也足够强大，归根结底最适合自己的浏览器才是最好的浏览器。而究竟哪个浏览器才是最适合自己的呢？答案是唯一的：去尝试！

11



**傲游（Maxthon）**

版本号：2.5.1.4751
制作：傲游天下科技有限公司
票数：1964

12



**超级兔子魔法设置**

版本号：2009.04
制作：蔡旋
票数：1952

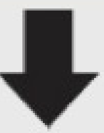
13


**世界之窗（The World）**

版本号：2.4.0.9
制作：凤凰工作室
票数：1942

14



**金山毒霸**


版本号：2009
制作：金山公司
票数：1930

15



**谷歌浏览器（Chrome）**

版本号：2.0.176.0
制作：谷歌
票数：1921

16

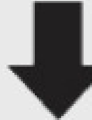


**KuGoo（酷狗）**

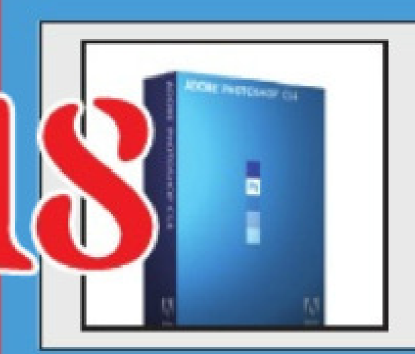

版本号：2008.5.332
制作：酷狗科技
票数：1918

17



**金山词霸**


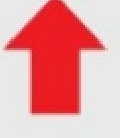
版本号：2009.2.218
制作：金山公司
票数：1914

18


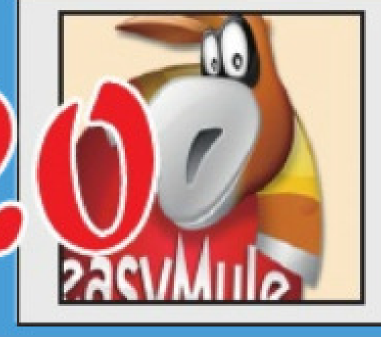
**Photoshop**

版本号：CS4
制作：Adobe
票数：1909

19


**Firefox**


版本号：3.0.9
制作：Mozilla
票数：1905

20



**eMule**


版本号：0.48a Build 090304
制作：VeryCD
票数：1900

（本榜所列软件版本号截止2009年04月26日）

热门软件排行榜

林晓：软件离不开硬件，硬件离不开软件，那是当然……



# 说说硬件那些事情

## 今日大奇遇之PC古董配件

**第四星云**

近日我PC挂了，四处求修问价，疑似主板问题，无奈845PE板已无，无可试探。偶入一店，见维修台下有些“老家伙”。有GeForce 2系64M卡，有1998年AMD处理器，更有IBM 66×3MHz不知何年代的“祖宗”，林林总总不下10件，可谓准古董收藏店。

我发现店老板是当年我狂玩电脑游戏时的游戏店老板，居然认得出我！My God！

**easyboy2003**

我那老配置PⅢ 667，威盛的主板，64MB内存，当时花了400块升级到128MB。17寸的CRT，现在显像管有问题，都是绿的。还有软驱，那会也不知道从哪儿让我收集了200多块软盘，存小说用的，现在都打不开了。显卡TNT2 64的，没有风扇，就一散热片，倒是真静音。没坏前用得Windows ME！也就玩玩“星际”，出满屏狗也能卡死机。今年春节前20GB的硬盘在开机后发出如搅碎机般的声音后报废，准备试试暴力拆开，学习下内部结构。再说说那机箱，当年的东西是真实在，小机箱一个，死沉死沉的，得10公斤不止，家里的手秤没称出分量。1997年的品牌机，恒生的，当时的最高配，1万多点。现在想想当时真是头脑一热啊，心疼死了。




**Artec**

那块IBM离“祖宗”级别还差得远，它和那块所谓“1998年AMD处理器”基本是同时期的产品，如果标示没错的话，那块AMD的是1995年前后推出的K5 133+，IBM的是6x86 MX 233+，推出时间要晚一些。这两块处理器都采用PR值标示法，实际频率记不清了，K5 133+大概是90～100MHz吧，6x86 233+大概也就166MHz左右。AMD K5处理器当时号称是“586处理器”，Cyrix MX号称“686处理器”，实际上它们只是486的加强版，并不如英特尔的奔腾系列。Cyrix的处理器当时有两个系列，MⅡ系列不支持MMX指令集，MX系列支持，国内MX系列很罕见。

133+和233+的意思是效能等于或大于当时的英特尔奔腾133/MMX 233处理器。不过当年的PR值计算方法有问题，整数运算性能的权重过高，这两块处理器做起整数运算来确实在当时的奔腾之上，但浮点运算性能就差得很远了，所以在个人用户的实际应用效能（主要是多媒体和游戏方面）和同时期的奔腾处理器差距明显。

值得一说的是Cyrix，这家公司其实只是一个处理器设计者，没有生产制造的能力，不过他们的设计能力还是值得肯定的。最初Cyrix与IBM合作，Cyrix出设计、IBM生产，所以同时期两家都在销售同样的6x86处理器，只是品牌不同而已。后来Cyrix被美国国家半导体公司收购，就终止了与IBM的合作，市场中的6x86系列处理器就逐渐只有Cyrix的MX和MⅡ，由于MX在国内比较少见，所以很多JS就把MⅡ打磨成MX来卖。而且MX PR233+是后期的产品，此时Cyrix与IBM的合作处于尾声，标记IBM的产品并不多，我估计楼主贴的图片极可能是打磨过的东西，其真身可能是较早的MⅡ。Cyrix的最终归宿是VIA（威盛），也正是由于收购了Cyrix，VIA才有了处理器设计能力。

想当年处理器市场可谓热闹非凡，虽然英特尔还是一家独大，但要面对AMD、IBM、Cyrix、IDT、RISE等公司的竞争，那时候有多少人盼望能有一家公司击败英特尔啊……

邮发代号：82-726

本期特惠价：￥7.00元

刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN